
ACTION GAMES
SOLO PARA FANATICOS
EDITORIAL QUARK
TURTLES IV
EXPLOSION DE MOVIMIENTOS EN SUPER NES
HOOK
SUPER NES
BUGS BUNNY
NINTENDO
STREET FIGHTER 2
VERDADES Y MENTIRAS
TERMINATOR
4
GANADORES DE LAS SUPER NINTENDO
NUEVO CONCURSO
4 MEGA DRIVE

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...



Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.

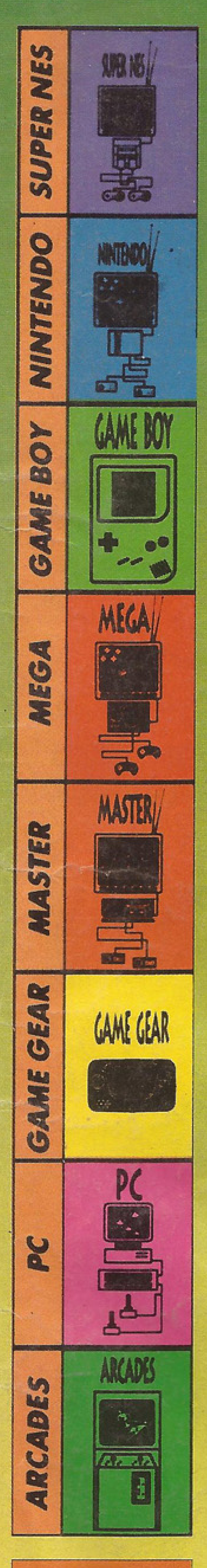


GAMELAND S.A Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



START

PLAY THE GAME



Action Games: Sólo para fanáticos de videogames. Porque ellos nos acompañan desde el primer número dándonos toda su energía. Si esta es la primera vez que comprás la revista, te invitamos a sumarte a la banda gamemaníaca que cada día crece más. No te olvidés de pedirle al kiosquero que te reserve Action Games todos los meses. No te la podés perder. Hasta la vista baby.

SUPER NES
Tortugas Ninja IV **8** - Hook **12** - Dinocity - GPX **14** - Super Battletank - **18** Trucos **20**

NINTENDO
Bee 52 **26** - The Bugs Bunny Birthay Blow Out **27** - Darkwing Duck - Battle Chess **32**

MEGA DRIVE
Terminator **36** - Splatterhouse 2 - Devilish - Test Drive 2 - The Duel **38** - Trucos **40** - Chuck Rock **42** -

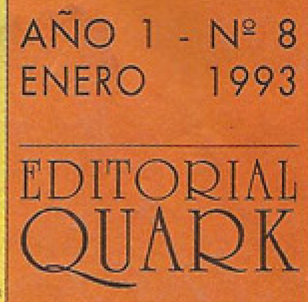
MASTER SYSTEM
Power Strike - Scramble Spirits **46** - The Lucky Dime Caper - Olimpic Gold **47** - Penguin Land **50** - Alex Kidd in High Tech World **52**

GAME BOY
Los portátiles también entran en la pelea **56**

GAME GEAR
Los portátiles también entran en la pelea **57**

PC
Space Ace - Lemmings 2 **62** - GP Unlimited **64** - Where in the world is Carmen Sandiego **66**

ARCADES
Street Fighter 2 **68** - Hard Driving Panorama **70**













ACTION GAMES

DOS POSIBILIDADES PARA LA MISMA

Bit Argentina te presenta estos video juegos familiares de última generación con la avanzada tecnología de Microgenius. Además tenés más de 400 variantes de juego y los accesorios más increibles. Linea de video juegos Bit, los únicos con 6 meses de garantía escrita.

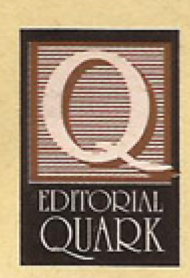


SUPER BITGAME

La más sólida y sofisticada máquina de video juegos. Con conector de cartridges con cortina protectora y botón expulsor, doble entrada de joysticks y accesorios. Más dos joysticks de robusto diseño con SELECT, START e inclusive SALIDA PARA AURICULARES.

CAPITAL: BITGAME CLUB: Cabello 3669 y Av. Independencia 3457 - **J.F.S. COMPUTACION:** La Pampa 4870 - **LOS PITUFOS:** Azara 720 - **REAL TIME:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **CLUB TAKU:** Av. Cabildo 2280 Loc. 103 **CENTERGAMES:** Elcano 2721 (José Hernández y Vidal) - **INTERMOD:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **VIDEO CLUB SZTEIMBERG:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **GAMEMANIA "1":** Quintino Bocayuva 61 - **GAMEMANIA "2":** Tucumán 2111 - **JUGUETERIAS EL DUENDE AZUL:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **NADESHVLA:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **GAME PARQUE CLUB:** Nogoyá 3103 - **PACHI DE TODO:** Av. Pueyrredón 140 Loc. 71 -- **GRAN BS. AS.: TETRIS CLUB:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **FILA "1" VIDEO CLUB :** Av. San Martín 1975, Caseros - **CENTERGAMES:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martínez - **REAL TIME:** Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **LOS PITUFOS AVELLANEDA:** Belgrano 2465, Avellaneda - **LOS PITUFOS LANUS:** O' Higgins 1804, Lanús - **LOS PITUFOS TEMPERLEY:** Churrinche 3024 Bº San José, Temperley - **LOS PITUFOS SOLANO:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano - **RAMOS GAME:** San Martín 45, Ramos Mejía - **THE HOUSE GAMES:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua -


AVENTURA
Video Racer
VIDEO-GAME
SUPER OFF ROAD
Video Racer
VIDEO-GAME
VIDEO RACER
Una aventura sobre ruedas. Video Racer, la máquina de última generación con diseño aerodinámico para ganar la pole position de los video juegos.
Características técnicas:
• 2 joysticks con SELECT, START Y TURBO de alta performance • Sistema Pal-N Original • 220 Volts • Indicadores luminosos de encendido • Doble sistema de conexión para accesorios • Salidas para antena de TV, y audio y video directos.
BIT
ARGENTINA



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Publicidad Juan C. Botana

Distribución Capital
Mateo Cancellaro e hijo
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**

AÑO 1 - Nº 8 - ENERO 1993



SOMOS FABRICANTES DE TAIWAN

ATENCION

Si a las máquinas que Ud. compra les fallan o cortan la imagen de la pantalla: es porque su family game no cumple con las funciones necesarias para los cartuchos de alta-memoria. Por ejemplo:
• Double Dragon 3 • Hammer • Snow Dragon • Robocop • Turtles Ninja 3 • Lo. Lo. 3
Si encuentra dichos problemas, su máquina no va a aceptar los nuevos cartuchos tampoco.

EL DISEÑO Y LA CALIDAD DE "SON SON" ES COMPATIBLE CON TODOS LOS CARTUCHOS.
LA VERDAD VALE MAS QUE LA DISCUSION



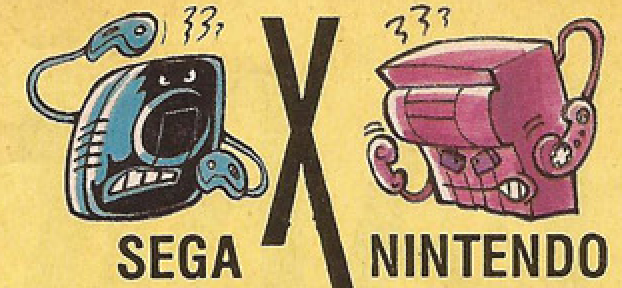




"SON SON" SATISFACE SUS NECESIDADES.
NECESITAMOS DISTRIBUIDORES.

AV. CRAMER 3274 CAPITAL - TEL: 544-2322/8791





LA BATALLA CONTINUA
LA GUERRA DE PRECIOS COBRO UNA VICTIMA

Mega Drive a 99 dólares versus Super NES a 99 dólares. Desde que las dos archienemigas resolvieron vender versiones simplificadas de sus consolas a este precio en los Estados Unidos, la lucha entre ellas se volvió todavía más feroz. Pero este tiroteo de precios produjo una víctima: el Nintendito de 8 bits. Como el Super NES se está vendiendo a 99 dólares, el consumidor norteamericano no compra más la consola Nintendo de tercera generación como lo hacía antes. ¿Será el fin de la carrera para él? Por lo menos para los cartuchos de 8 bits, Nintendo parece dispuesta a asegurarles una vida larga. En los Estados Unidos corre el rumor de que el adaptador de cartuchos de la consola de 8 bits para el Super NES va a salir en los próximos meses. Hay que esperar y ver.

VERDADES Y MENTIRAS SOBRE STREET FIGHTER 2

El día 10 de junio de este año, antes de las 9 horas de la mañana, ya se habían formado largas filas en la puerta de los negocios de games en Tokio, en Japón. No era para menos: ese día comenzó la venta de Street Fighter 2, la presentación de mayor éxito para Super NES este año. ¡Los felices japoneses, primeros en poder comprarla, agotaron el stock de cartuchos en algunos locales en menos de una hora! A partir de ahí, el éxito de SF2 se convirtió en un fenómeno mundial. Y de tanto hablar sobre él, este juego también fue blanco de muchos rumores. En medio de tantas informaciones, ¿qué es verdad y qué es mentira?

MENTIRA *Street Fighter 2* no se venderá junto con las consolas Super NES. La propia Capcom trató de desmentir esto públicamente.

VERDAD En los Estados Unidos y el Japón, comienza a aparecer una enorme línea de productos con los personajes de los juegos. Son posters, revistas de historietas, juguetes, chaquetas y un montón de chirimbolos más.

MENTIRA *Street Fighter* no va a salir ni en Mega Drive ni para Master o Nintendo de 8 bits. Capcom afirma que no tiene planes para nuevas versiones.

VERDAD El precio del cartucho en los Estados Unidos ya está por debajo de los 50 dólares en algunos comercios. Y pensar que, tras su presentación, muchos comerciantes no vendían el cartucho por menos de 120 dólares...

MENTIRA No existe ningún personaje Sheng Long oculto en el cartucho. En los dos últimos meses, se corrió la voz que si el jugador conseguía ganar todas las luchas con Perfect, aparecería un superjefe al final del juego llamado Sheng Long. En verdad, esto fue solamente un chiste de 1º de Abril (día de los inocentes para los anglosajones) de la revista norteamericana *Electronic Gaming Monthly*, el cual recorrió el mundo.

¿VERDAD O MENTIRA? Algo que no conseguimos descubrir todavía es si existe un código para luchar con los jefes. Llegamos a probar una secuencia de comandos en la redacción, pero no funcionó. Según la opinión de varios jugadores de ACTION GAMES ese cartucho no dispone de suficiente memoria para jugar con cuatro personajes más. Los lectores que posean alguna información sobre el tema, escríbannos.

TOP TEN SIN TELEFONO

TOP TEN - SIN TELEFONO

Nombre y Apellido: ....

....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

..............................CP:........Tel: ....

Provincia: ....

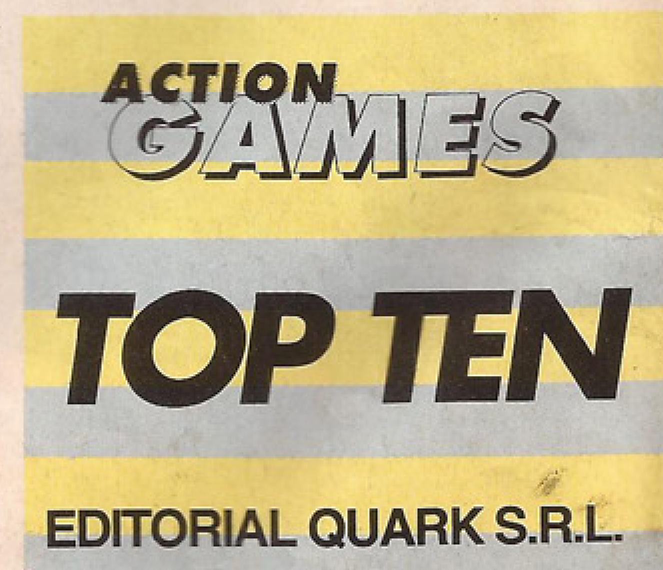
Juego preferido: ....

....

Para:

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC

Para los gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente. Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a nuestra editorial



SE VIENE UNA AVALANCHA DE PRESENTACIONES

Prometieron y están cumpliendo: Sega y Nintendo van a presentar, [redacted] títulos sensacionales para sus videogames de 16 bits. Ya hablamos de algunos de ellos en nuestro artículo sobre la Feria de Chicago, del mes de mayo en los Estados Unidos. Ahora muchos juegos ya están en la calle, [redacted] aquí va una lista.

MEGA DRIVE

SONIC 2 (SEGA) - Sin duda, el más esperado lanzamiento para Mega. Más complejo que el primero, *Sonic 2* es la esperanza de Sega para detener el crecimiento del Super NES. La vuelta del héroe máximo de Sega estaba prevista para noviembre.

STREETS OF RAGE 2 (SEGA) - Regresa esta fiesta de golpes. Los fanáticos de la primera versión de este game pueden comenzar a festejar. *Streets of Rage 2*, con más golpes y más fases.

SUPERMAN (SUNSOFT) - Uno de los últimos grandes éxitos del cine en rendirse a los encantos de los games. *Superman* promete gráficos alucinantes, fases complejas y mucha diversión.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER (SUNSOFT) - ¡Le llegó el turno al Guasón! Sus planes extravagantes y su voluntad de destruir Gotham City van a llevar mucha acción a tu Mega.

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS (DATAEAST) - El superéxito de los Arcades promete aparecer en Mega. Golpes copados y mucha acción que vas a tener que esperar.

YOUNG INDIANA JONES (SEGA) - Sega se toma muy en serio su trabajo. El héroe Indiana Jones debuta en Mega con una aventura que promete dejar a todo el mundo con los pelos de punta. Después del éxito del juego para PC, sólo podemos esperar lo mejor.

SUPER NES

BATMAN RETURNS (KONAMI) - Saldrá a principios de año pero vale la pena esperar. El hombre murciélago finalmente va a tener un juego a su altura. Acción de primera, gráficos alucinantes y un superdesafío.

TINY TOON ADVENTURES (KONAMI) - Deslumbrantes historias en cuadritos, gráficos perfectos y un desafío para quitarte las ganas de dormir.

ALIENS VS. PREDATOR (ACTIVISION) - Sólo por el nombre del game ya podemos imaginar todo. Mucha acción con gráficos del otro mundo y una historia genial. Promete llevar a la locura a todo gamemaníaco con G mayúscula.

THE MYSTICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE (CAPCOM) - El ratón más famoso del mundo está de vuelta. Después de Castle of Illusion, todo el mundo está ansioso por conocer este nuevo juego del Walt Disney. Como la jugada es de Capcom, podemos esperar munición de grueso calibre.

THE AMAZING SPIDER MAN AND THE UNCANNY X-MEN: ARCADE'S REVENGE (ACCLAIM) - No te asustes por el nombre kilométrico. El Hombre Araña llega con todo al Super NES. Los que se quedaron impresionados con la calidad de *Street Fighter 2*, estén atentos. En esta versión de los Arcades, los 16 bits van a estallar en la memoria de tu consola.

SUPER HIGH-IMPACT (ACCLAIM) - Un juego más de Arcade para el Super NES. *Super High-Impact* tiene pinta de ser el mejor juego de fútbol americano de todos los tiempos. Sólo nos resta esperar. Y no dudar del poder de fuego de Acclaim, que parece dispuesta a luchar sin dar cuartel con Konami y Capcom por el liderazgo en Super NES.



ARCADES DEL FUTURO

La Realidad Virtual ya es un hecho. ¡Imaginate que, para delirio de los jóvenes, se ha creado un centro de Arcades y simuladores sólo de RV! Queda en Saint Louis, en los Estados Unidos, y se llama Ilusion Fusion. Por ahora, el local tiene sólo ocho máquinas Virtuality.

Cuatro son del tipo 1000CS, en las cuales el jugador explora escenarios de computadora en una especie de cacería.

La otra máquina se llama 1000SD y simula batallas aéreas.

El precio de estas maquinitas es lo único malo, ya que es de alrededor de 60.000 dólares. Pocos centros de diversión en todo el mundo tendrán el capital necesario para bancarse una inversión así. Pero quién sabe si en nuestro país no habrá alguien dispuesto a traer por lo menos una de estas Arcades del futuro, para que podamos experimentarla...



TEENEGE MUTANT NINJA TURTLES IV

TURTLES IN TIME

El sueño de los turtlemaníacos está realizado: ver a sus héroes predilectos en acción en un cartucho de Super NES. Esta versión tiene 16 bits, las tortugas están más poderosas, musculosas y mortíferas. Son capaces incluso de arrojar lejos a los enemigos... dando la impresión de que los mismos van a salir de la pantalla y estrellarse en el suelo delante tuyo. Bárbaro.



En esta aventura, las tortugas luchan por recuperar la Estatua de la Libertad.

10 Fases

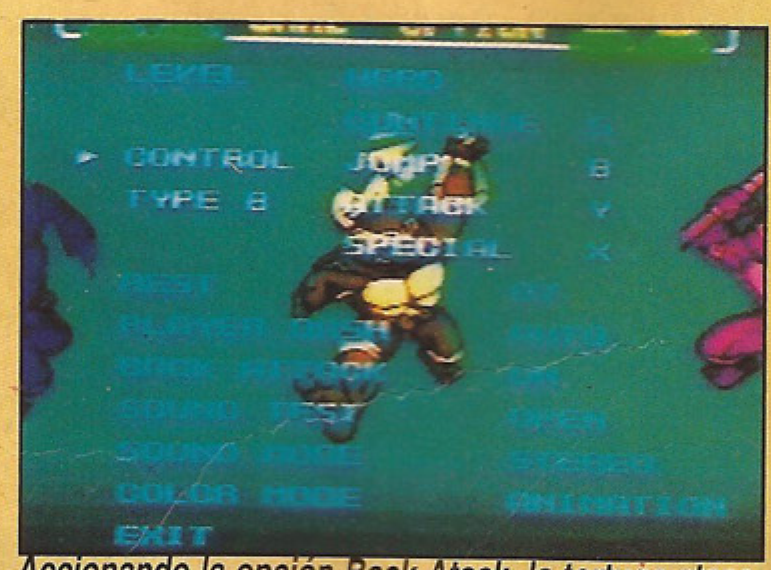
Megalomaníaco como siempre, el Destructor manda a Krang a robar la Estatua de la Libertad. En las primeras tres fases, las tortugas enfrentan a los matones del Foot Clan en las calles de la Gran Manzana. En la cuarta fase, alcanzan al Destructor, pero caen en una trampa: ¡una máquina del tiempo que las transporta a la prehistoria! En las fases siguientes, viajan hacia el presente hasta volver a encontrar la gran ciudad.

40 Chances

La pantalla de opciones sólo ofrece dos niveles de dificultad: Hard y Easy (este último no muestra la secuencia final). Se puede también configurar el joystick y aumentar el número de vidas extras (Rest) hasta siete. Como el juego da cinco "Continues", tenés en total 40 chances. Esto hace que el juego sea más fácil.

Mini Street Fighter

Una novedad interesante del juego es el Versus Mode, en que una tortuga puede luchar contra otra, como si fuera un Street Fighter. Una buena idea para quien quiere entrenarse o simplemente desafiar a los amigos.



Accionando la opción Back Atack, la tortuga atacará a los enemigos que vienen detrás.



En el Versus Mode, el botón de ataque especial hace que la tortuga esconda la cabeza dentro del casco.

EXPLOSION DE MOVIMIENTOS

Golpes practicados por todas las tortugas



Golpe con arma
Y B



Carrera
← o → por 2 segundos

GOLPE MORTAL

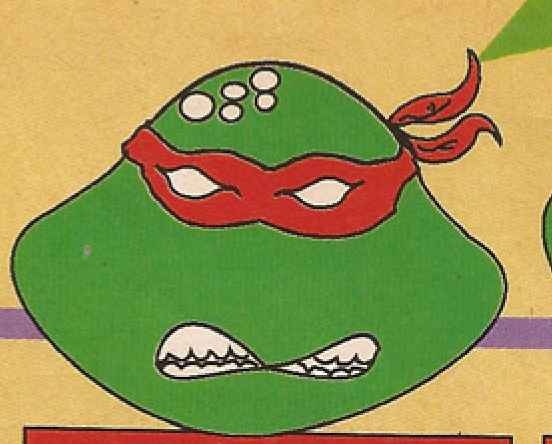
Acertale al enemigo con Y, acercate y repetí la operación. Según la situación, la tortuga dará uno de estos dos golpes.



¡PIZZA! NUNCA SE VIO TANTA PIZZA EN UN SOLO JUEGO D MUY LOCAS Y SALGAN DANDO PALOS A TODO EL MUNDO.

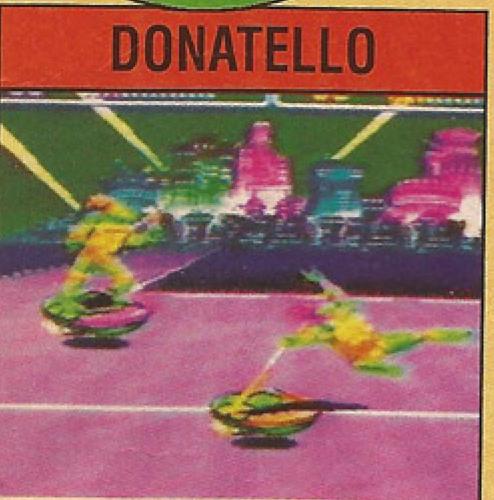
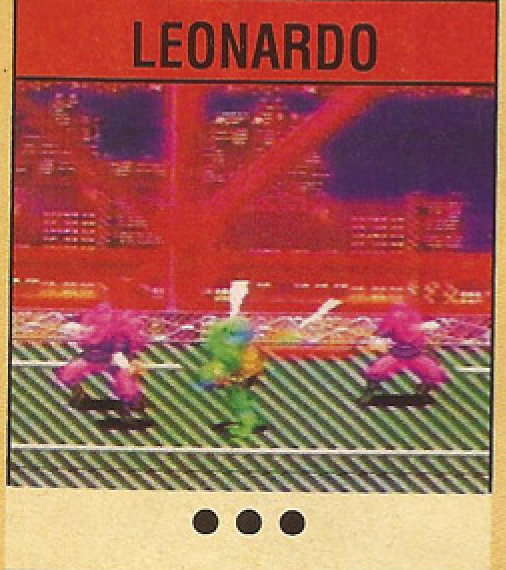
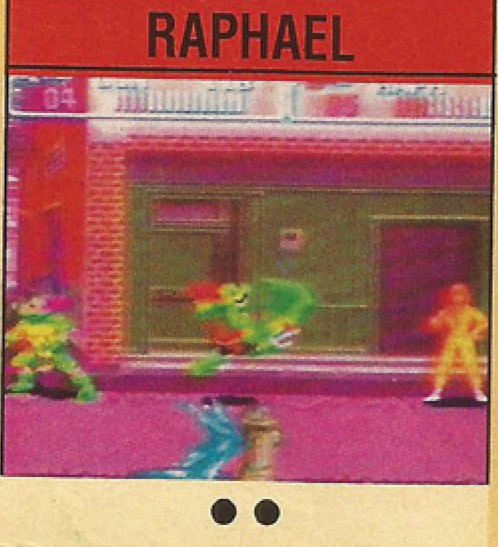
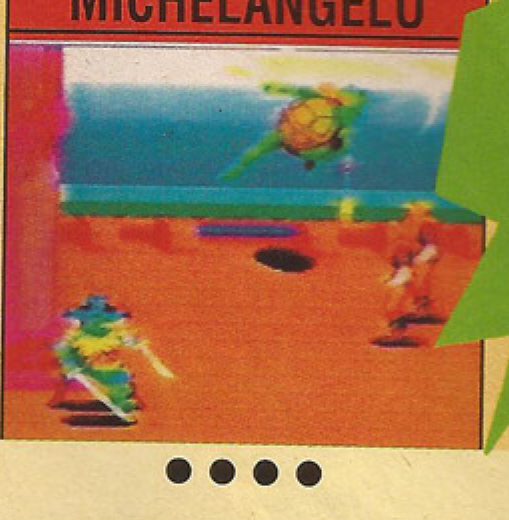


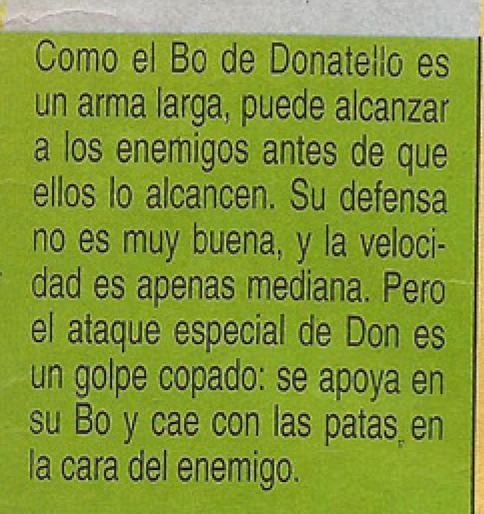




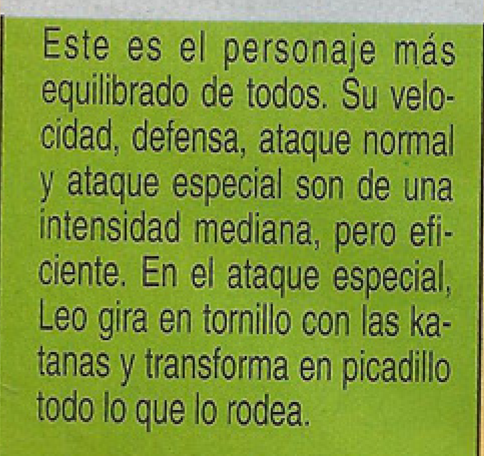
VOZ DIGITALIZADA

El juego utiliza voces digitalizadas. Suenan en varios momentos del juego: al comienzo de cada fase, en los pasajes más críticos, a la hora de agarrar una pizza power... ¡Y no falta, claro, el famoso Cowabunga!

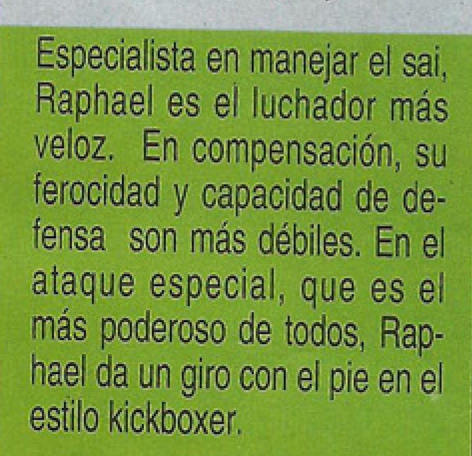
	DONATELLO	LEONARDO	RAPHAEL	MICHELANGELO
				
Ataque normal	● ● ●	● ● ●	● ●	● ● ● ●
Denfensa	■ ■	■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Ataque especial	✶ ✶ ✶ ✶	✶ ✶ ✶	✶ ✶ ✶ ✶ ✶	✶ ✶ ✶
Velocidad	▶ ▶	▶ ▶ ▶	▶ ▶ ▶ ▶ ▶	▶



Como el Bo de Donatello es un arma larga, puede alcanzar a los enemigos antes de que ellos lo alcancen. Su defensa no es muy buena, y la velocidad es apenas mediana. Pero el ataque especial de Don es un golpe copado: se apoya en su Bo y cae con las patas en la cara del enemigo.

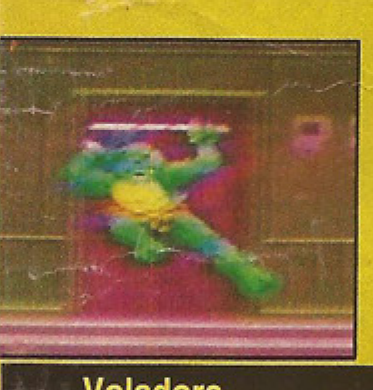


Este es el personaje más equilibrado de todos. Su velocidad, defensa, ataque normal y ataque especial son de una intensidad mediana, pero eficiente. En el ataque especial, Leo gira en tornillo con las katanas y transforma en picadillo todo lo que lo rodea.



Especialista en manejar el sai, Raphael es el luchador más veloz. En compensación, su ferocidad y capacidad de defensa son más débiles. En el ataque especial, que es el más poderoso de todos, Raphael da un giro con el pie en el estilo kickboxer.

Los Nunchakus de Mich son la mejor arma para los ataques más comunes, aunque muy lentas. Pero lo que le falta en rapidez, le sobra en resistencia: es el luchador con mayor capacidad de defensa. En su ataque especial, que tiene buena intensidad, abre los brazos y se arroja sobre el enemigo.





Voladora
y en medio del salto, Y.



Golpe con arma en el aire B y en el apogeo del salto, Y.



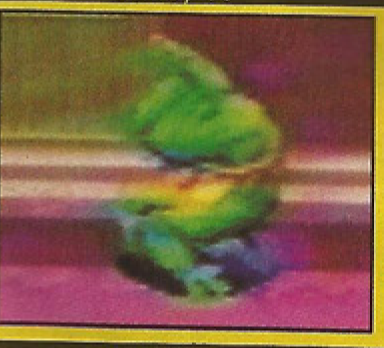
Patada hacia arriba
B y enseguida Y.



Golpe de pierna
B y cuando está cayendo, Y.



Hombrazo
← o → y después de 2 segundos + Y



Voltereta
← o → y después de 2 segundos +B



Zancadilla
← o → y después de 2 segundos +B +Y



Zancadilla de pierna estirada
← o → y después de 2 segundos +X



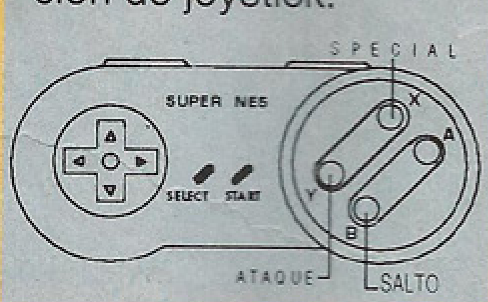






ATENCION

Los comandos de golpes están basados en la siguiente configuración de joystick:



SUPER NES

¡TURTLES IV CONTINUA!

EN PROXIMAS EDICIONES, VAS A CONOCER LOS SECRETOS PARA DERROTAR A LOS ENEMIGOS.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE IV - TURTLE IN TIME/Konami

Acción — 1 o 2 Jugadores
8 Mega - Cartucho japonés









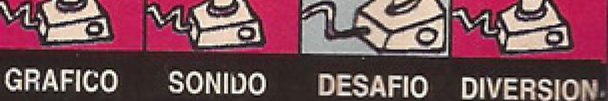


GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

...DE LAS TORTUGAS. SON DE DOS TIPOS: NORMAL, QUE RECARGA TODO EL MEDIDOR DE ENERGIA; Y PIZZA POWER, QUE HACE QUE LAS TORTUGAS QUEDEN

SUPER NES X ARCADES LA VERSION PARA EL SUPER NES ES MAS FACIL QUE LA DEL ARCADE. EN COMPENSACION TIENE MAS ENEMIGOS Y FASES.

GAME GENIE

Desatá el poder de tus videojuegos. Más poder, más velocidad, más armas, vidas infinitas, saltar más alto, pegar más fuerte, una verdadera genialidad



AVIATOR 2 QS-153

Para máquinas originales Nintendo, Bitgame 100 y compatibles.
Aviator 3 QS-156: *Exclusivo para máquinas Sega Megadrive*

VIDEOMATION



Dejá que tu imaginación juegue dentro de la TV. Un cartridge que te permitirá hacer tus propios dibujos

ESTE ES EL EQUIPO DE TU PROXIMA AVENTURA

FLIGHTGRIP 2 QS-129N

Para máquinas originales Nintendo, Bitgame 100 y compatibles
Flightgrip 3 QS-130: *para máquinas Sega Megadrive*



PCHIMERA 2 QS-

El más avanzad joystick de man Para máquina originales Nintend Bitgame 10 y compatible
Chimera 3 QS-14 *Exclusivo pa máquina Sega Megadriv*



INTRUDER 2 QS-149

Para máquinas originales Nintendo, Bitgame 100 y compatibles
Intruder 3 QS-150: *Exclusivo para máquinas Sega Megadrive*

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital federal - Tel. 93-3080

BIT ARGENTINA



Después del Nintendo de 8 bits y de las máquinas de pinball, llega el turno de Super NES para tener una versión de una de las más famosas fábulas de Walt Disney. Peter Pan, el hada Campanita, Capitán Garfio y los niños perdidos de la Tierra de Nunca Jamás, son los personajes de este juego bellísimo, divertido y con melodías orquestadas, que recuerdan mucho a las de la película.

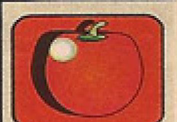
MUCHAS VIDAS Hook es un juego de acción con 10 fases. Las mismas no son lineales, sino del tipo en las que vos tenés que explorar bastante hasta llegar a la salida. En el medio del camino podés agarrar varios ítems que recargan tus energías, dan puntos o vidas. Y el que tiene paciencia puede juntar muchas vidas.

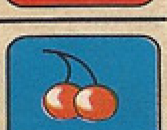
Era uma vez...

El Capitán Garfio rapta a los hijos de Peter Banning, que en su adolescencia vivía en la Tierra de Nunca Jamás como Peter Pan. El vuelve entonces a su antiguo hogar, recupera todas las habilidades de héroe y lucha por salvar a sus hijos.

ITEMS


HOJITA
Aumenta el tamaño del medidor de energía.


MANZANA
Recarga todo el medidor de energía.


CEREZA
Recarga solamente una hojita del medidor de energía.


ESPADA
Tiene el poder de disparar.


POLVO DE PIRLIMPIMPIM
Hace volar.


VIDA EXTRA
Puede ser de una o tres.


TIARA
Vale 100 puntos.


ANILLO
Vale 500 puntos.


COLLAR
Vale 1.000 puntos.


CORONA
Vale 10.000 puntos.

Primera fase

Peter precisa probar su identidad para los niños de la Tierra de Nunca Jamás. Su única arma es un cuchillito. Tomá polvo de Campanita y salí volando bien hacia arriba, encontrando así la continuación de la fase.

Pasando al tipo del skate, bajá por este agujero y vas a encontrar tres vidas. Volvé al comienzo del juego, y tomá nuevamente las tres vidas, repitiendo esta operación hasta que te canses.



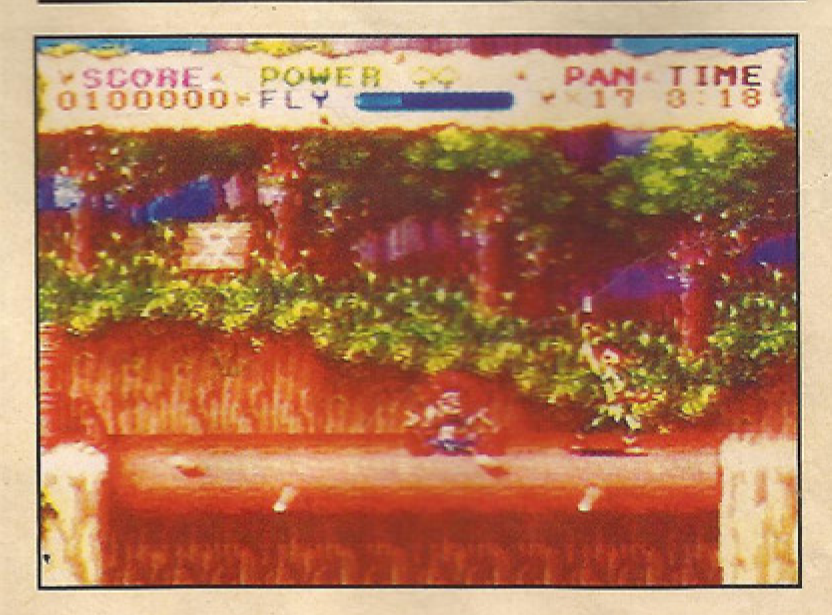
Fase 2

Ahora Peter puede usar su espada, que alcanza a los enemigos a la distancia. En esta fase, tendrá que saltar de rama en rama de los árboles de una floresta. Pasá lejos de las colmenas de abejas. No te preocupes por las flechas: podés rechazarlas con tu arma. Está atento a las copas de los árboles, pues tienen ítems ocultos.

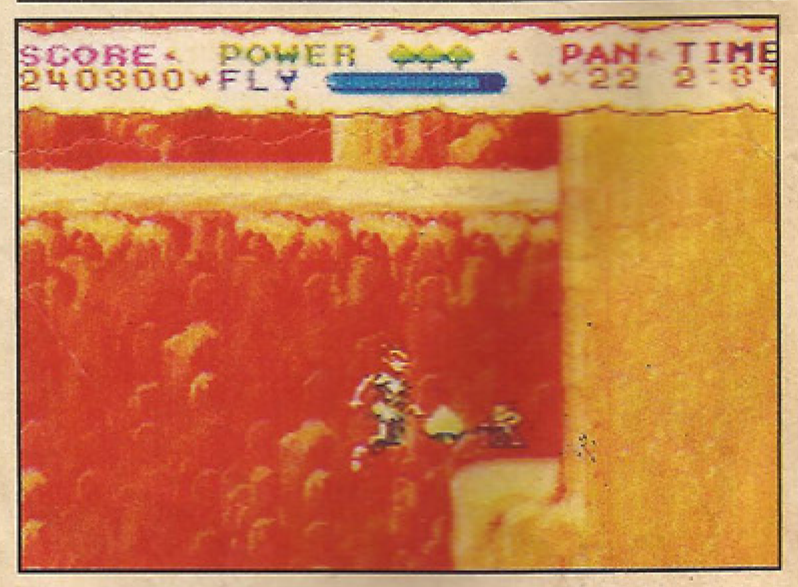
Quedate en la punta de la rama esperando que aparezca el jefe. ¡Pero no te descuides de las nueces! Tres espadazos a ese tipo, y chau.

Fase 3

La mayoría de los enemigos de esta fase de plataformas sólo te dan descanso después de dos espadazos. No es necesario saltar las plantas violetas: solamente pasá delante de ellas.



Al vencer a Rufio, Peter gana la espada. Acertale al oponente cada vez que levante su arma.



Tomá el polvo para volar y guardalo para usar en este lugar, donde hay tres vidas y una hojita.



Y - Acciona la espada o cuchillo. ★ B - Salto ★ PARA VOLAR: Apretá el B dos veces seguidas. ★ PARA DEJAR DE VOLAR: Apretá el B una vez. ★ PARA NADAR: Apretá el B.

PIRLIMPIMPIM - *Campanita aparece en varios momentos para dar a Peter el polvo de pirlimpimpim. Basta que el héroe se acerque al hada y listo: puede salir volando. Pero la capacidad de vuelo es controlada por la barra Fly, que aparece bien en el medio del marcador de puntos. Está atento a ella, sino Peter puede caer desde gran altura en pleno vuelo.*

HOOK/Epic

Acción · 1 Jugador · 8 Mega

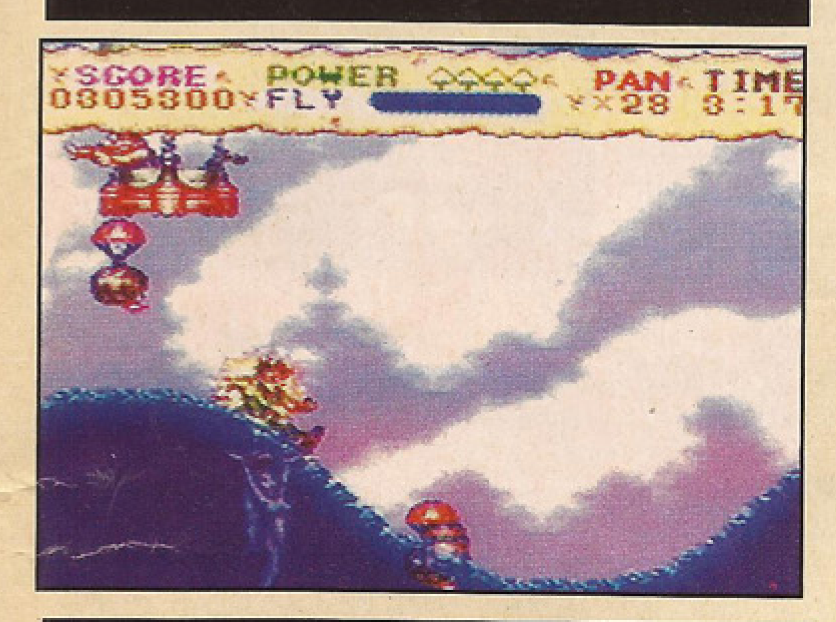


GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Fase 4

Es una fase larga. Después del tipo te encontrás con unos tigres, pero no te asustes: pasá delante de ellos, evitando solamente sus bolas de fuego. Para alcanzar el segundo lance de la fase, es necesario volar hacia arriba, a la derecha, y pasar sobre el suelo de espinas.

Después viene una parte acuática, donde sos perseguido por globos bombarderos.



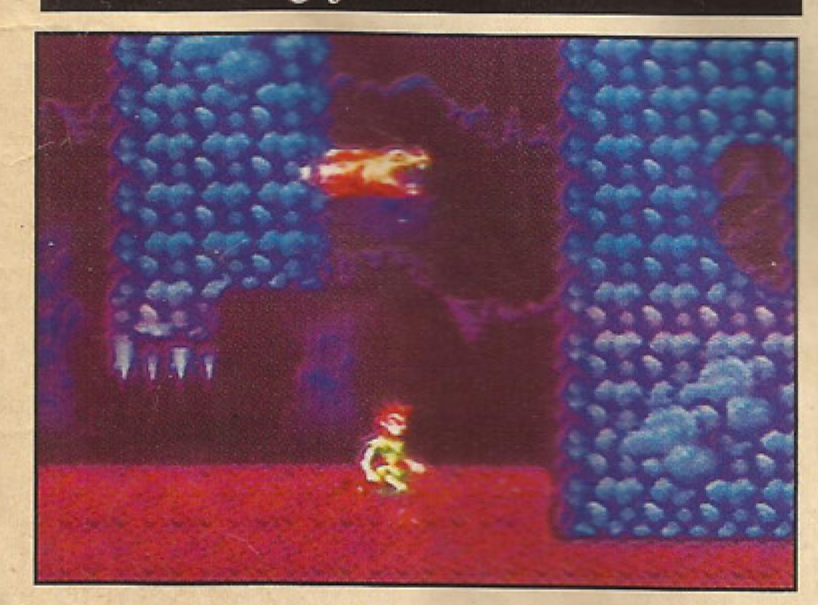
Las sirenas son amigas: no dejan que Peter se hunda, pero en una de ésas también pueden empujarlo contra una bomba.



Atacá solamente en el momento y lugar en que el jefe saca la cabeza afuera.

Fase 5

Seguí las placas para encontrar el camino correcto. La primera parte de esta fase tiene un suelo extraño, que se hunde. Después, en la parte acuática, cuidado con los espinos en el techo y morenas que salen de sus agujeros.



En este punto, vos podés pasar sobre el paredón y llegar a una cámara con una espada.

Fase 6

¡Milagro! Esta es una fase de hielo que no resbala.

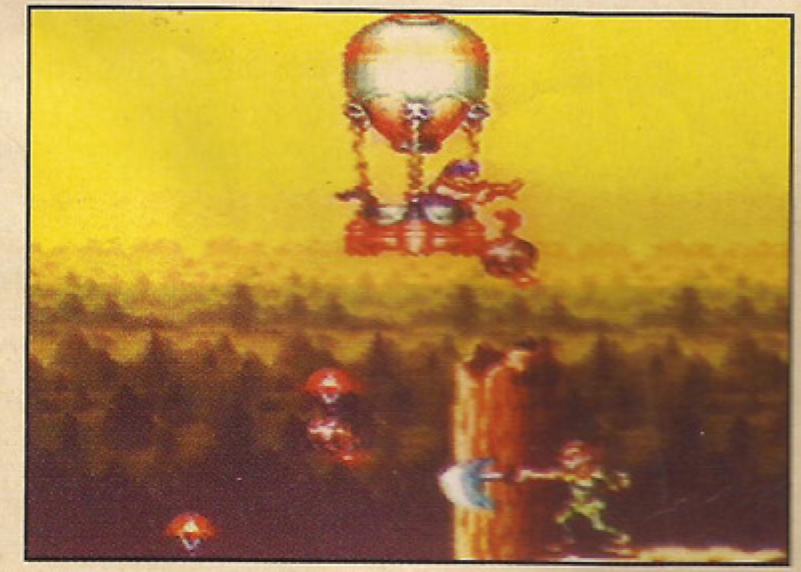
Los escuderos que andan por ahí sólo pueden ser alcanzados por detrás. Vas a tener que sufrir un poco. Hay lugares muy difíciles de pasar.



Jefe: quedate en la plataforma del medio, dando espadazos a los globos para reventarlos.

Fase 7

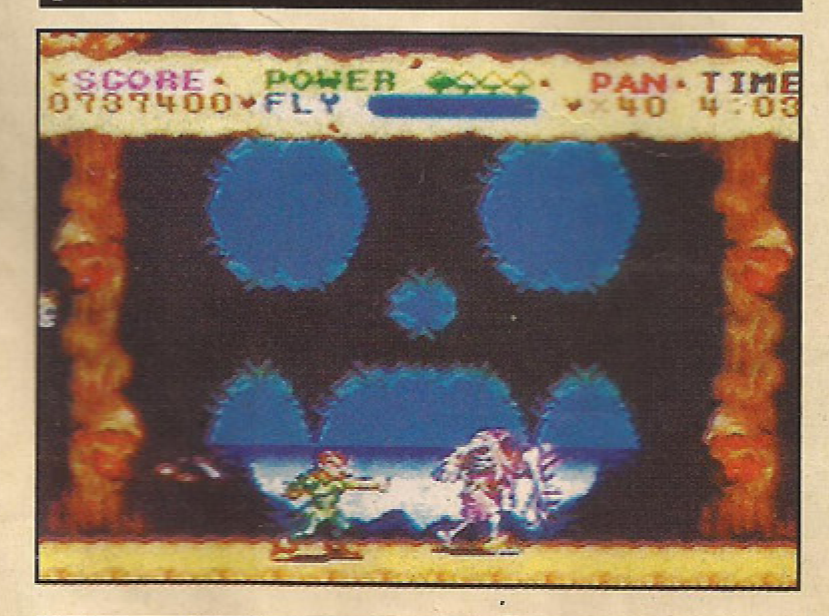
Para atravesar esta fase de rama en rama, quedate en la base del pocito y, aún así, sé muy cuidadoso.



Para despachar los globos de una vez, tirá en la parte inflable. En la góndola necesitás dos golpes.

Fase 8

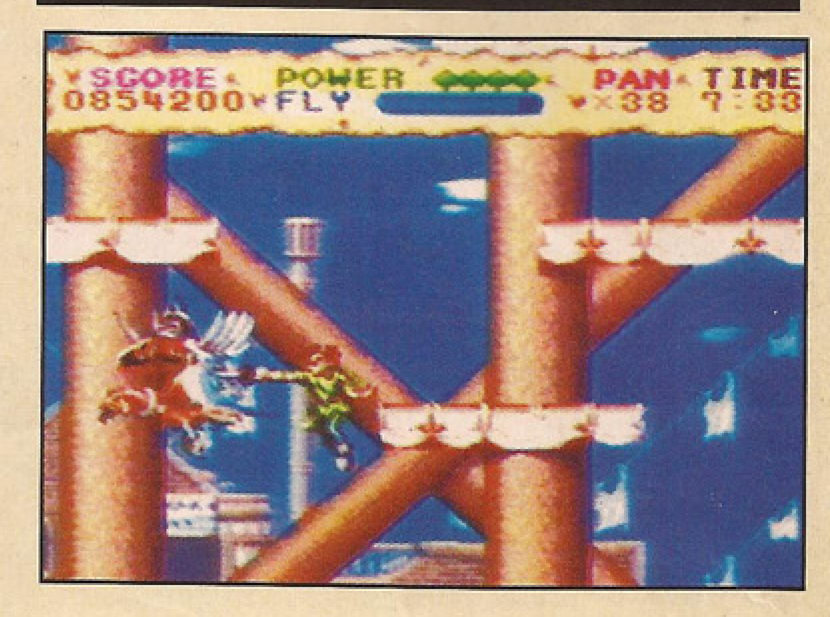
En estas cavernas, seguí las placas. Apenás entrás, saltá el fueguito con cuidado y el mismo te va a seguir, iluminando los corredores oscuros. Pero no corras mucho, porque el fuego anda despacio.



Sólo podés derrotar a este macabro jefe por la espalda y cuando esté sin cabeza.

Fase 9

En el muelle, obedecé las señales IN y entrá en los lugares indicados. El enemigo novedoso que aparece aquí es el lanzador de bombas. Pasá lejos.



El águila es otro jefe vulnerable solamente por la espalda. Tenés cerca una manzana: guardala para el momento adecuado.

Fase 10

Peter alcanza el navío pirata del Capitán Garfio. Aquí vas a tener que andar mucho y las cosas se ponen más bravas. Hay un pasaje lleno de espinas en el suelo que sólo se puede atravesar volando. Pero para economizar el power de vuelo, vas a tener que dar unas pisadas livianas en los pinchos.



Saliendo de la nave, seguí al gordito. Se va a transformar en bola de boliche y va a limpiar el camino.



En el mástil del navío, Garfio te espera para un duelo. Cuando él levante la espada, atacá...

PERO EL JUEGO NO SE ACABA AQUI. TENES QUE ENFRENTAR UN DESAFIO MAS. ¡BUENA SUERTE!

CARRERA

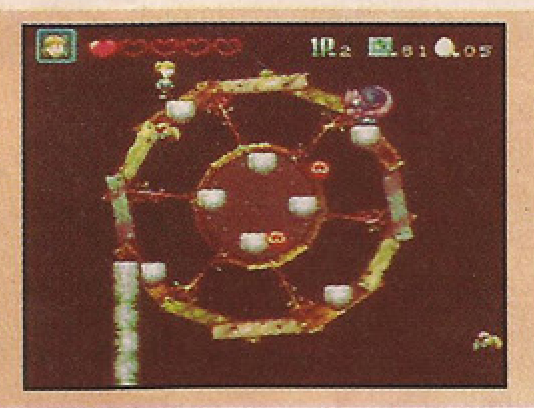


DINOCITY

Este juego tiene bastantes cosas parecidas a Super Mario World. Esta también es una aventura que te va a obligar a hacer gimnasia con el joystick. Tu misión es encontrar el camino que traerá a Timmy o a su amiga Jamie de vuelta al presente. Están en la prehistoria, a la que fueron transportados por un accidente de laboratorio. Allí, encuentran a dos preciosos amigos. Elegí a uno de los héroes perdidos para atravesar las 30 fases y reventar a sus enemigos.

Dos Dinosaurios

Si jugás solito, podés elegir entre las dos parejas. Timmy va montado en el dinosurio verde (Rex) que es más fuerte. En compensación el alcance de su ataque es corto. La niña, Jamie, monta a Tops, el dinosaurio color de rosa que es más débil pero tiene un poder de alcance mayor. Algunas veces, la pareja puede separarse: en ese caso, el jinete adquiere la capacidad de disparar paralizantes a los enemigos, mientras el dinosaurio queda agazapado e inmóvil.



En la rueda gigante, es mejor bajarse del dinosaurio y usar tiros paralizantes contra los murciélagos.



Para alcanzar lugares altos, da un salto con el dinosaurio. En el punto más alto, hacé que el jinete salte lejos.

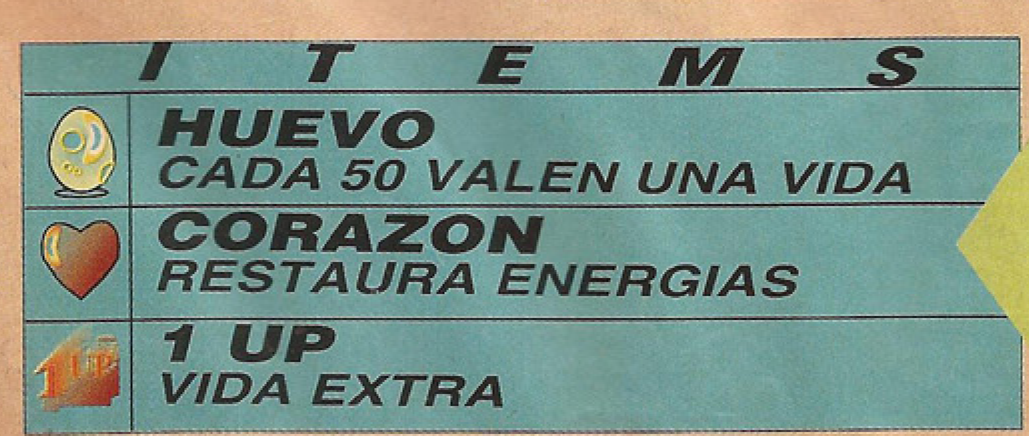
Enemigos

El villano más común es una especie de oruga. Evitá saltar sobre ella cuando tenga espinas en el lomo. Cuando las espinas desaparecen, el bicho funciona como una especie de trampolín. También vas a enfrentar hombrecitos de las cavernas que tiran bolas, toperas, mujercitas, etc. En la mayoría de los casos, unos tiritos son suficientes para acabar con ellos.



Es preciso paralizar a los puercoespines primero. Después saltá con el dinosaurio encima de ellos y chau.





GPX

Velocidad y desafío por encima de lo común es lo que vas a encontrar en este juego de carreras, en que el jugador tiene la visión aérea del auto en la pista. Como la velocidad media de los corredores está alrededor de los 400 km por hora, las curvas surgen repentinamente, obligándote a mantener los ojos pegados en la pista. Cualquier titubeo termina en un estruendoso choque o vuelco. Y recuperarse después es difícil.

Supermáquinas

El juego ofrece ocho opciones de autos, pero sólo en el modo Free Practice podés pilotear libremente cualquiera de ellos. En el Scenario Mode, que son las carreras, comenzás con el Assurada GSX. Estable y relativamente rápida, esta máquina es muy adecuada para principiantes. Está también el GPX Mode, que sólo es accesible a través de señas.



Autos muy rápidos, como el Issuxark, exigen mucha práctica para pilotearlos.

Pistas Complicadas

Hasta los pilotos con buena muñeca van a derrapar en las tortuosas pistas que incluye el juego... algunas con tantas curvas que parecen mapas de países. En el modo Free Practice, podés variar las pistas, pero sólo son accesibles aquellas que estén con el contorno iluminado.



El juego no muestra el trazado de la pista en uso. En compensación, aparecen señales de tránsito antes de las curvas para que estés listo.

Trucos

Antes de la prueba vas a hacer el Qualify, con tres vueltas para lograr tu mejor tiempo. Hacé la primera vuelta con calma. En la segunda, al pasar frente a los boxes, apretá el turbo e intentá una buena toma de tiempos. En la carrera, usá el turbo hasta que consigas la primera colocación. Cuando llegues a la punta, administrá una distancia razonable en relación al segundo puesto. Porque, si disparás hacia adelante, corrés el riesgo de encontrar a los retrasados y meterte en problemas.



El piloto que aparece a veces, al costado del vídeo es aquel que está amenazando tu posición mas adelante.





PUERTAS SORPRESA

AL FINAL DE CADA FASE HAY PUERTAS QUE LLEVAN A OTRAS FASES O PANTALLAS DE BONUS. VOS NUNCA VAS A ESTAR SEGURO DE QUE HAY DETRAS DE CADA PUERTA, PORQUE ESTO CAMBIA DE UN JUEGO A OTRO.

CLUB BITGAME



Asociate y ganá...

...participando gratuitamente de:

• Sorteos • Competencias • Descuentos en la compra de máquinas, accesorios y juegos • Información sobre videojuegos

Para asociarte al Club Bitgame solamente tenés que completar los dos cupones que están abajo. Uno de ellos te servirá como carnet y podrás utilizarlo para obtener descuentos y promociones de los distribuidores de Bit Argentina. Al otro, lo tendrás que remitir a Bit Argentina, con lo cual comenzarás a participar de sorteos y competencias, además de recibir todo tipo de información referida al club. Te recordamos que la inscripción y participación en el club es totalmente gratuita.

Carnet para el Socio


CLUB BITGAME

Foto

Nombre y Apellido...

....

Documento Nº...

Recortarla y plastificala para que no se te deteriore

Cupón para enviar a Bit Argentina

CLUB BITGAME

Nombre y Apellido...

....Fecha de nacim:...../....../.....

DNI..Tel:.........................

Dirección:...

......................CP......................Localidad:.......................

....Prov:............................

Recortala y enviala a Bit Argentina

CLUB BITGAME



Asociate y ganá...

COMERCIOS ADHERIDOS

CAPITAL: Bitgame Club: Cabello 3669 - **J.F.S. Computacion:** La Pampa 4870 - **Los Pitufos:** Azara 720 - **Real Time:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **Video Club Taku:** Av. Cabildo 2280 Loc. 103 - **Centergames:** Elcano 2721 - **Intermod:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **Video Club Szteimberg:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **Gamemania "1":** Quintino Bocayuva 61 - **Gamemania "2":** Tucumán 2111 - **Jugueterias El Duende Azul:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **Nadeshvla:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **Parque Game:** Nogoyá 3103 - **GRAN BS. AS.: Tetris Club:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **Video Club Fila "1":** Av. San Martín 1975, Caseros - **Centergames:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martínez - **Real Time:** Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **Ramos Game:** Bmé. Mitre 82 Galería Colonial Loc. 8, Ramos Mejía - **Los Pitufos Avellaneda:** Belgrano 2465, Avellaneda - **Los Pitufos Lanus:** O' Higgins 1804, Lanús - **Los Pitufos Temperley:** Churrinche 3024 Bº San José, Temperley - **Los Pitufos Solano:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano. - **The House Games:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua.

Cupón para Bit Argentina

Carnet para el Socio

Recortá este cupón y envialo a:

CLUB BITGAME
de BIT ARGENTINA
Av. Independencia 3485
(1225) Capital Federal

CLUB BITGAME **Comercios Adheridos**

CAPITAL: Bitgame Club: Cabello 3669 - **J.F.S. Computacion:** La Pampa 4870 - **Los Pitufos:** Azara 720 - **Real Time:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **Video Club Taku:** Av. Cabildo 2280 Loc. 103 - **Centergames:** Elcano 2721 - **Intermod:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **Video Club Szteimberg:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **Gamemania "1":** Quintino Bocayuva 61 - **Gamemania "2":** Tucumán 2111 - **Jugueterias El Duende Azul:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **Nadeshvla:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **Parque Game:** Nogoyá 3103 - **GRAN BS. AS.: Tetris Club:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **Video Club Fila "1":** Av. San Martín 1975, Caseros - **Centergames:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martínez - **Real Time:** Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **Ramos Game:** Bmé. Mitre 82 Galería Colonial Loc. 8, Ramos Mejía - **Los Pitufos Avellaneda:** Belgrano 2465, Avellaneda - **Los Pitufos Lanus:** O' Higgins 1804, Lanús - **Los Pitufos Temperley:** Churrinche 3024 Bº San José, Temperley - **Los Pitufos Solano:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano. - **The House Games:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua.

NTD

FAMILY GAME



- CARTRIDGES
- CONSOLAS PAL - N
- ACCESORIOS: PISTOLAS - AMETRALLADORAS - SUPER JOYSTICKS - JOYSTICKS INALAMBRICOS

PAL - N original

Distribuido por **NTD** electrónica argentina s.r.l.

Guardia Vieja 4438 Capital - 89-8153 862-1192

VENTAS POR MAYOR UNICAMENTE

SUPER BATTLETANK

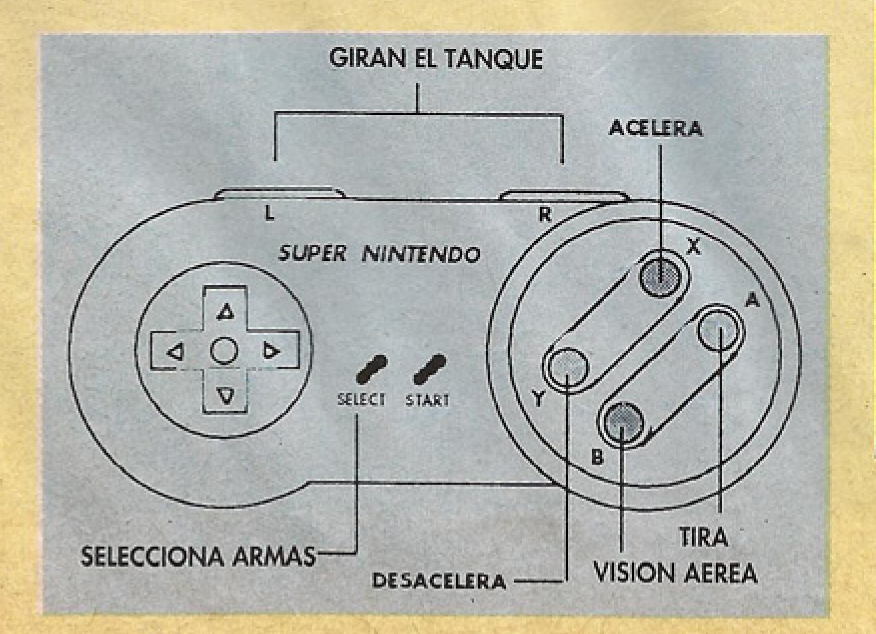
Desde la Segunda Guerra Mundial no se había visto una batalla de tanques tan grande como la Operación Tormenta en el Desierto. Ocurrió hace menos de dos años en la famosa Guerra del Golfo, desatada por Saddam Hussein. Pues es justamente de esta histórica batalla que vas a participar en este juego, que simula el funcionamiento del más poderoso tanque de guerra de la actualidad: el M1A1, de fabricación inglesa. Usado por los países aliados durante los combates contra Irak, el M1A1 es considerado el gran responsable por el éxito de las fuerzas en las duras batallas en el desierto de Kuwait e Irak. Ahora, vos vas a pilotearlo.

Trabajando por cuatro

Para pilotear el M1A1, vas a estar haciendo el trabajo ejecutado por cuatro tripulantes: comandante, motorista, artillero y cargador. Así, será preciso utilizar todos los botones de tu joystick, exigiendo habilidad y rapidez. Maniobrar el vehículo, seleccionar el arma, dirigir la mira y tirar, todo al mismo tiempo, no es una tarea muy sencilla. Pero una vez que le tomás la mano, te vas a divertir mucho tiempo.

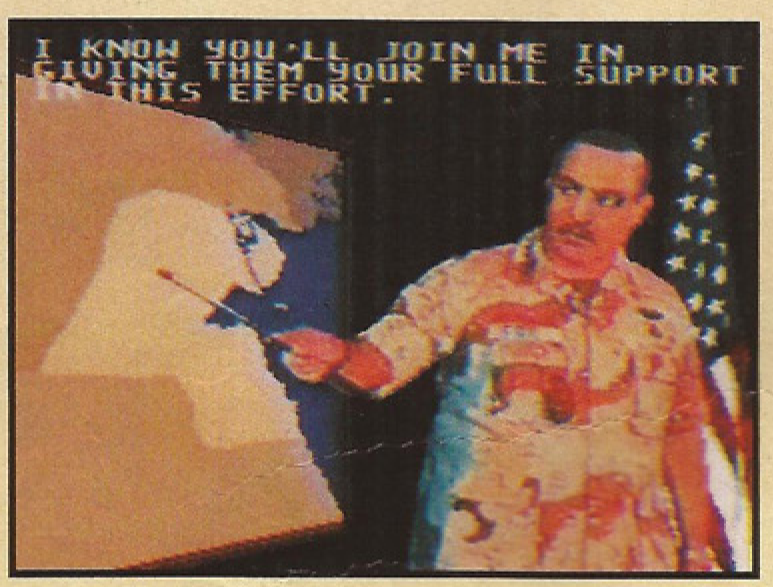


Usá la visión aérea para desplazarte de un punto a otro. Llegando cerca del blanco, cambiá a la visión de cabina.

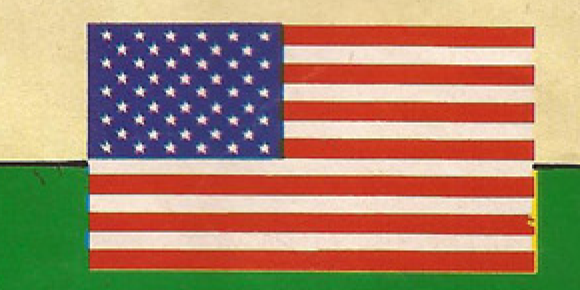


Las misiones

Cada fase del juego corresponde a una misión. Vos sólo la completás después de haber eliminado a todos los enemigos: tanques, helicópteros, lanzamisiles y tropas. La cantidad de combustible y munición es limitada: ¡no la desperdicies! Puntería certera y una ruta bien planeada son fundamentales.

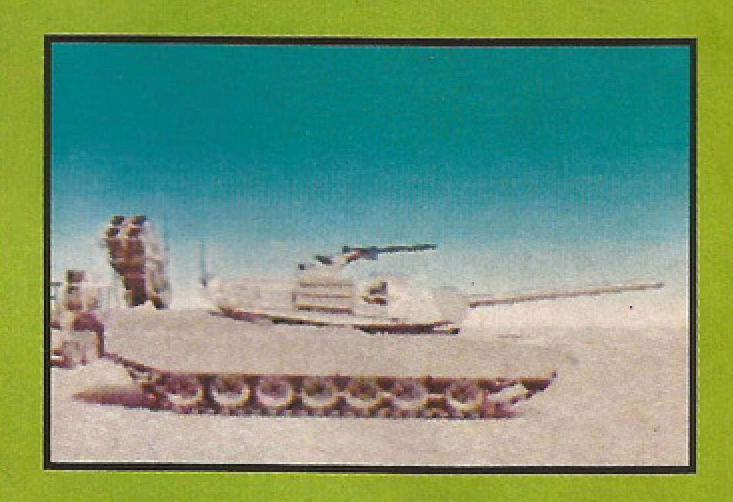


Salir vivo es la única manera de terminar una misión. Si fallás tres veces, volvés al comienzo.



La bandera americana, que aparece en la región de los combates, representa el territorio aliado. Allí vos podés reabastecer, recargar municiones y arreglar averías.

FICHA TECNICA DEL M1A1



País de origen - Inglaterra

Peso - 53 toneladas

Velocidad - En los caminos alcanza 72 km/h. En el desierto, es capaz de moverse a 56km/h, de promedio. Con esto, el M1A1 es considerado el tanque más rápido de la actualidad.

Motor - Su motor es una turbina parecida a la de los helicópteros, fabricada por la empresa americana Avco Lycoming. Utiliza como combustible una mezcla de gasolina, kerosén y diesel.

Autonomía - A la velocidad máxima de 72km/h, el M1A1 es capaz de andar 450 kilómetros sin necesidad de reabastecerse.

Armamentos - En su configuración más común, el tanque carga una ametralladora de 7,62mm, una de 0,5 pulgada, y un cañón 105mm. El vehículo también está equipado con un generador de humo (para camuflaje) y un sistema a láser de guía de misiles.

Principal competidor - Es el tanque de fabricación soviética T-62. Su velocidad máxima en ruta es de 45km/h. Carga dos ametralladoras (7,62 y 12,7mm) y un cañón de 115mm. Su motor es del tipo V12, diésel.

Curiosidad - El M1A1 es un tanque proyectado para resistir hasta los efectos de un ataque de misiles nucleares, siempre que los mismos no caigan directamente encima del tanque, por supuesto. Por eso, el grosor y la composición metálica de sus paredes es un secreto de Estado. Se cree que el mismo es todavía mayor que 17,2 mm, el espesor usado en el T62. Esto equivale al grosor de la pared de una casa.

SUPER BATTLETANK
Absolute Entertainment

Carrera 1 Jugador

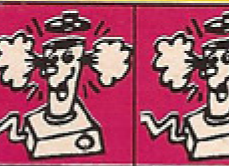





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

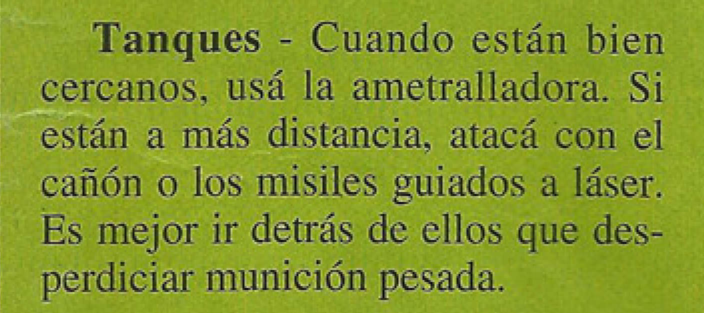




Tanques - Cuando están bien cercanos, usá la ametralladora. Si están a más distancia, atacá con el cañón o los misiles guiados a láser. Es mejor ir detrás de ellos que desperdiciar munición pesada.



Tropa - Es el blanco más difícil, pues dispara una lluvia de tiros en todas direcciones. La mejor estrategia es camuflarse y tirar rápidamente con el cañón exactamente sobre los focos de disparo de la tropa enemiga.





Lanzamisiles - Son los blancos más fáciles, pues no se mueven. Podés llegar bien cerca y tirar con la ametralladora, o con unos pocos tiros certeros del cañón.



Helicóptero - Generalmente, se acerca bastante a tu tanque. La mejor defensa es la ametralladora, ya que podés disparar bien hacia arriba con ella.

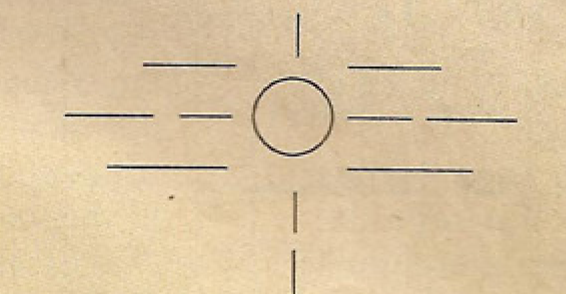


Minas - Lo mejor es evitar los campos minados. Pero cuando no hay más remedio, avanzá a velocidad baja y destruí las minas con la ametralladora.

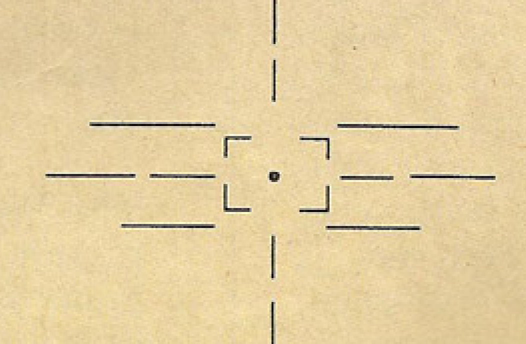
Armas

Acostumbrate a identificar las armas por el tipo de dibujo de su mira. Esto evita que tengas que desviar la mirada hacia el panel de instrumentos del tanque.

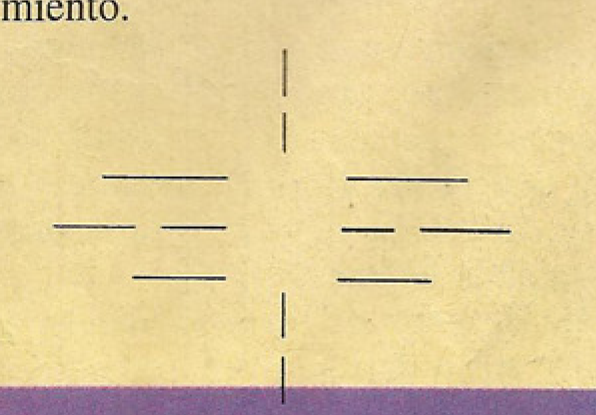
Ametralladora - En el juego, el M1A1 está equipado solamente con la ametralladora 7,62mm. En la realidad, sólo sirve para blancos de poca resistencia y una cierta proximidad. Pero aquí podés usarla para reventar helicópteros y tanques.



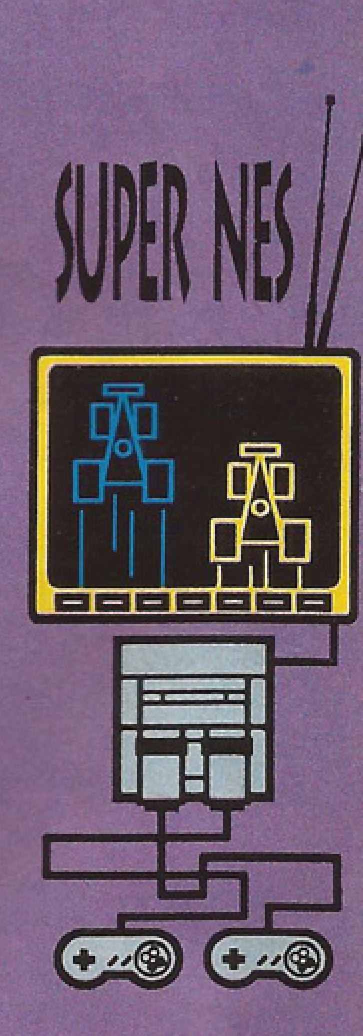
Cañón 120mm. - Sus balas tienen potencia suficiente para romper blindajes resistentes como los de otros tanques. Tiene largo alcance.



Misil guiado a láser - Su disparo también es realizado por el cañón 120mm. Su sistema de guía a láser hace que el misil, una vez disparado, siga el movimiento de la mira. Ideal para blancos muy distantes y en movimiento.



Camuflaje - Tu tanque tiene un sistema generador de cortina de humo. Usala cuando estés cercado por varios enemigos.



LEMMINGS

Por fin apareció un genio capaz de revelar la solución de la última y dificilísima pantalla de Lemmings. El autor de esta proeza es el lector Dauro Porto Barros. Nuestro piloto Tadeo C. Pereira se quedó hasta la madrugada grabando las escenas que originaron esta foto histórica: la conclusión del juego. Seguí a muerte nuestras instrucciones:

1. Accioná la función climb en el primer lemming. Cuando el mismo alcanza el tope del paredón (a los 3,41 minutos), accioná la función de cavar verticalmente hacia abajo. El pie del bichito y un puntito azul del pantalón tienen que estar fuera del paredón.

2. A los 3,19, cuando el mismo alcanza la línea gruesa, accioná la función de cavar hacia el frente. Pará la excavación exactamente en el momento en que toques el primer bloque con ranura.

3. Después que el primer lemming toca el suelo, del otro lado de la pantalla, contá tres bichitos que caen de la puerta trampa y cliqueá climb en el tercero antes de que caiga.

4. Volvé a aquel primer lemming que ya está del otro lado. En seguida, colocá el cursor bien en la esquinita del escalón del extremo de este paredón, dejando el centro de la cruz en la altura de la cabeza del lemming. Va a subir hasta el tope y comenzará a bajar. Cuando pasa sobre la tercera rayita de la cruz (de la derecha hacia la izquierda), accioná la función de escalera. La escalera tiene que ser construida milimétricamente a partir de este punto, si no el lemming que viene detrás se golpeará la cabeza y se reventará allá abajo.

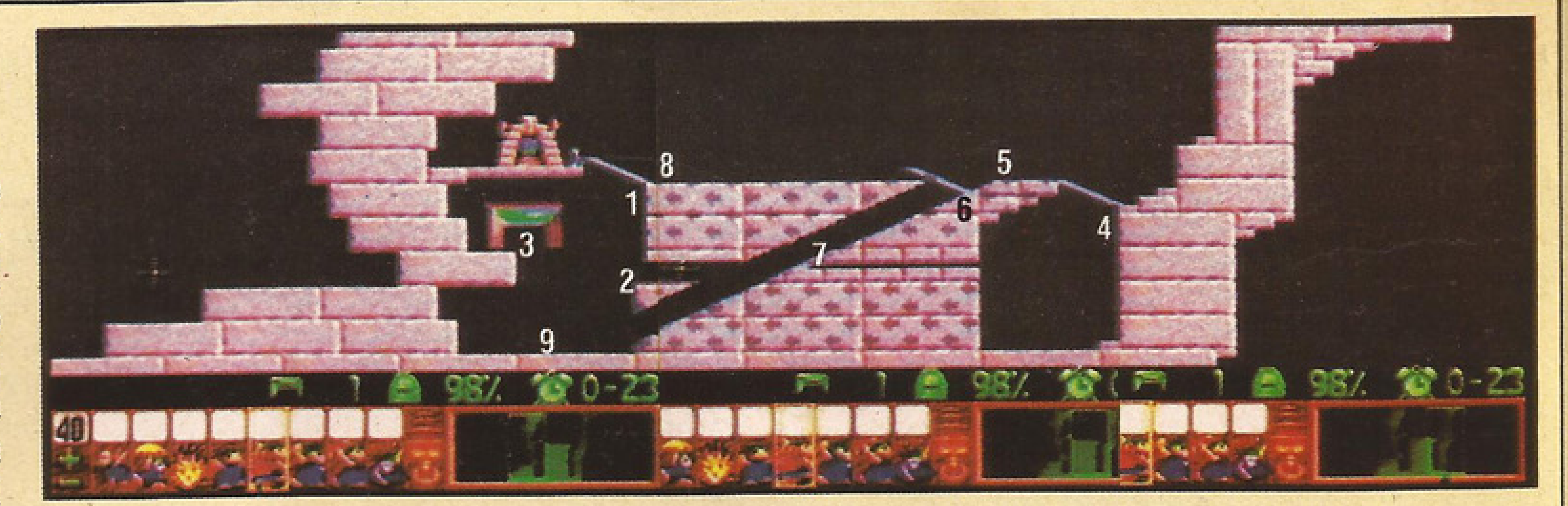
5. Colocar el trazo vertical del cursor exactamente en la mitad del segundo ladrillo. Cuando el lemming esté en el medio del cursor, accionar la función cavar diagonalmente con el pico.

6. En cuanto el primer lemming cave hacia abajo, colocá el trazo vertical del cursor exactamente sobre la rayita del segundo ladrillo y el trazo vertical apoyado sobre la superficie del suelo. Cuando el segundo lemming pasa por el medio de la cruz, accioná la función escalera.

7. Colocá el cursor sobre la raya del ladrillo del medio, da tres toquecitos mínimos hacia la derecha y, cuando el lemming que está cavando pase, apretá nuevamente la función de cavar con el pico para que vaya hasta abajo. Enseguida, apretá el Pause.

8. Colocá el cursor bien en la esquinita del paredón de la extrema izquierda de la pantalla, y cuando el lemming que está caminando por allá arriba pase bien en el medio del mismo, accioná la función escalera. El construirá la última conexión con la salida.

9. Rápidamente, tomá cualquier lemming que esté allá abajo preso y hacelo escalar la pared. Se va a caer en el túnel diagonal que el otro cavó y, cuando esté justo en la ranura del ladrillo central, hacelo construir una escalera para tapar esta ranura, impidiendo así que los otros lemmings se desvíen por ella. Si hacés todo bien, en el tiempo justo, podés largar el joystick y ver a los lemmings caminando triunfalmente hacia la salida. ¡Por fin!



PRINCE OF PERSIA

Energía extra - Al iniciar el juego, digitá el password UUUUUUW. Milagrosamente, vas a tener 15 potecitos de energía en tu marcador. Imaginate cuántos potecitos podés tener hasta terminar el juego. Pero nada es perfecto: recurriendo a este truco, sólo te quedan 105 minutos para llegar al final.

FAMILIA ADDAMS

Para terminar con nuestra serie de trucos sobre este juego, vamos a hablar de los jefes y sus trucos.

Snowman - Primero, se queda en el ángulo derecho de la pantalla y tira dos bolas de nieve en tu dirección. Saltalas y enseguida que él tira la segunda, saltá sobre su cabeza. En el ataque siguiente va a cambiar de lado y mandarte una lluvia de espinos. Hay espacio suficiente entre uno y otro para que no resultes alcanzado.

Fire Dragon - Quedate en la plataforma de la izquierda, saltando sobre la cabeza del monstruo cada vez que viene hacia este lado. Tené paciencia.

The Witch - Cuando dé un vuelo rasante, saltá sobre la cabeza del Fester y tomá impulso y caé encima de la cabeza de esta malvada.

Gastly Goblin - Cuando él desciende, cambiá de una plataforma a otra saltando sobre la cabeza de él en el medio del camino.

Centipedes - No intentes alcanzar las cabezas. El punto vulnerable de estos cienpiés es el otro extremo. Tanto da atacar a uno u otro, porque cuando uno muere el otro también desaparece.

Wacky Scientist - Quedate agachado en la plataforma más alta del lado izquierdo, esperando que pasen las sierras. A veces, una puede venir muy baja, obligándote a saltarla, pero esto es raro. Cuando las sierras desaparecen, saltá en la cabeza del jefe.

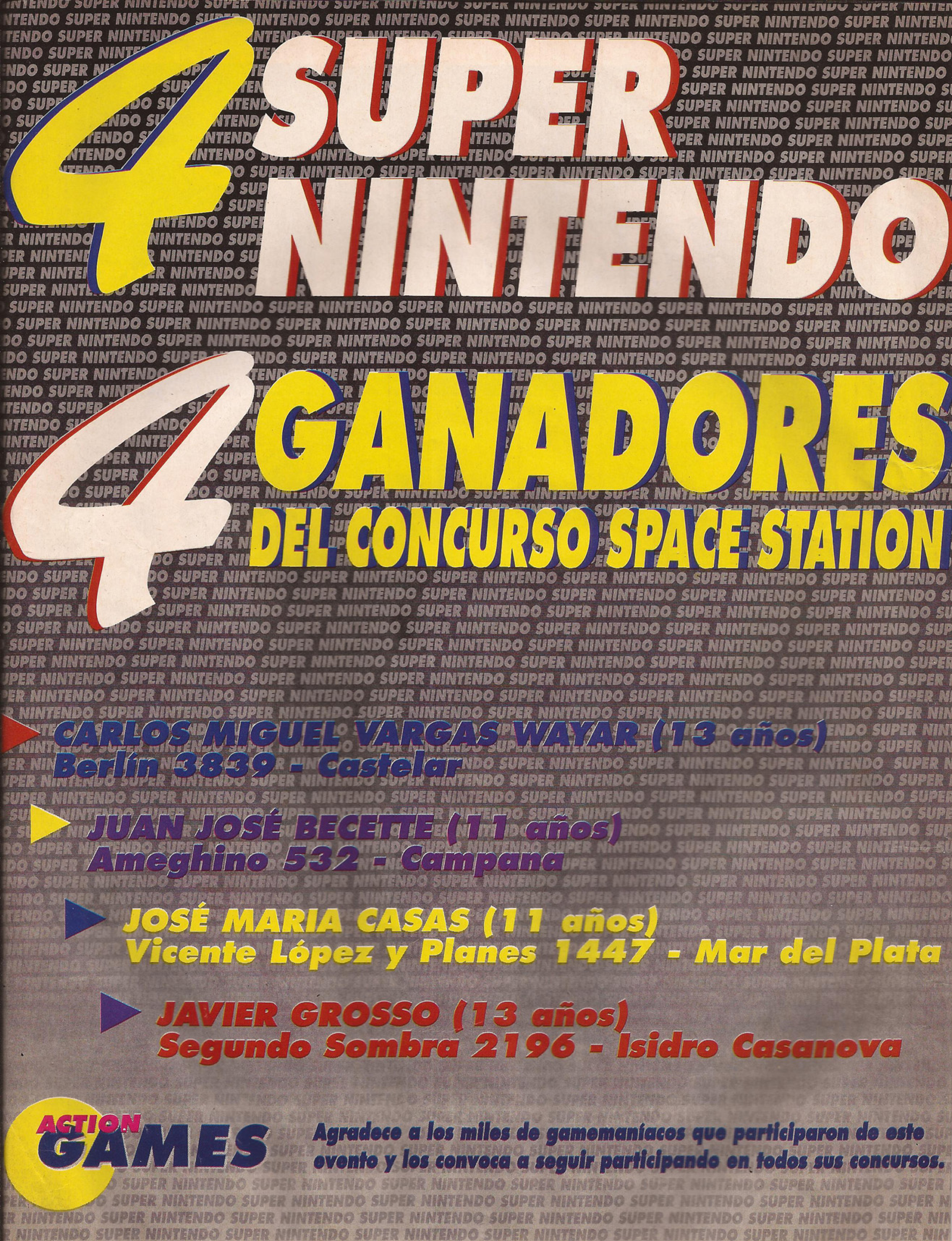
The Nasty Judge - El secreto es quedarse bien en la puntita de la plataforma más alta, del lado izquierdo, a salvo de los martillitos que caen de arriba. Cuando el juez baja, saltá sobre su cabeza. ¡Y aquí se termina el juego!

JOHN MADDEN FOOTBALL

Ultimo juego - Para ir derecho a la finalísima del juego, usá el password BBBB5nZ5C.

CASTLEVANIA 4

Items escondidos - Este truco es para que te llenes de energía y encares a Drácula con el poder total. En la última pantalla, un poco antes de encontrarse con el gran villano, hay una escalera. Saltá fuera de la plataforma y vas a caer en escalones invisibles. Siguiendo a la izquierda, van a aparecer powers-up que te van a fortalecer.



Los premios podrán ser retirados a partir del 4 de enero de 1993 en Space Station (Alto Palermo Shopping Center - local 201).



ACTION GAMES

SEGA



GAMELAND S.A. Distribuidor de Sega para Argentina

4 MEGA DRIVE

NOMBRE Y APELLIDO: ....EDAD: ....
DIRECCION: ....CP: ....TEL: ....
LOCALIDAD: ....PROVINCIA ....PAIS: ....
¿QUE MAQUINA TENES?: ....
NOMBRA 10 JUEGOS PARA MEGADRIVE: 1 ....2 ....
3.................................4 ....5 ....6 ....
7.................................8 ....9 ....10 ....

Para responder correctamentamente el nombre de los juegos te recomendamos consultar los títulos publicados en Action Games o consultar en Gameland S.A. (distribuidor de Sega para Argentina) Tel:325-7093/94

MANDA TU CUPON ANTES DEL 11 DE FEBRERO 1993

El sorteo se realizará el 12 de febrero de 1993 a las 15 hs. en las oficinas de Gameland S.A., Tucumán 509 piso 1º - Capital. Los nombres de los ganadores serán publicados en la edición de marzo de Action Games.

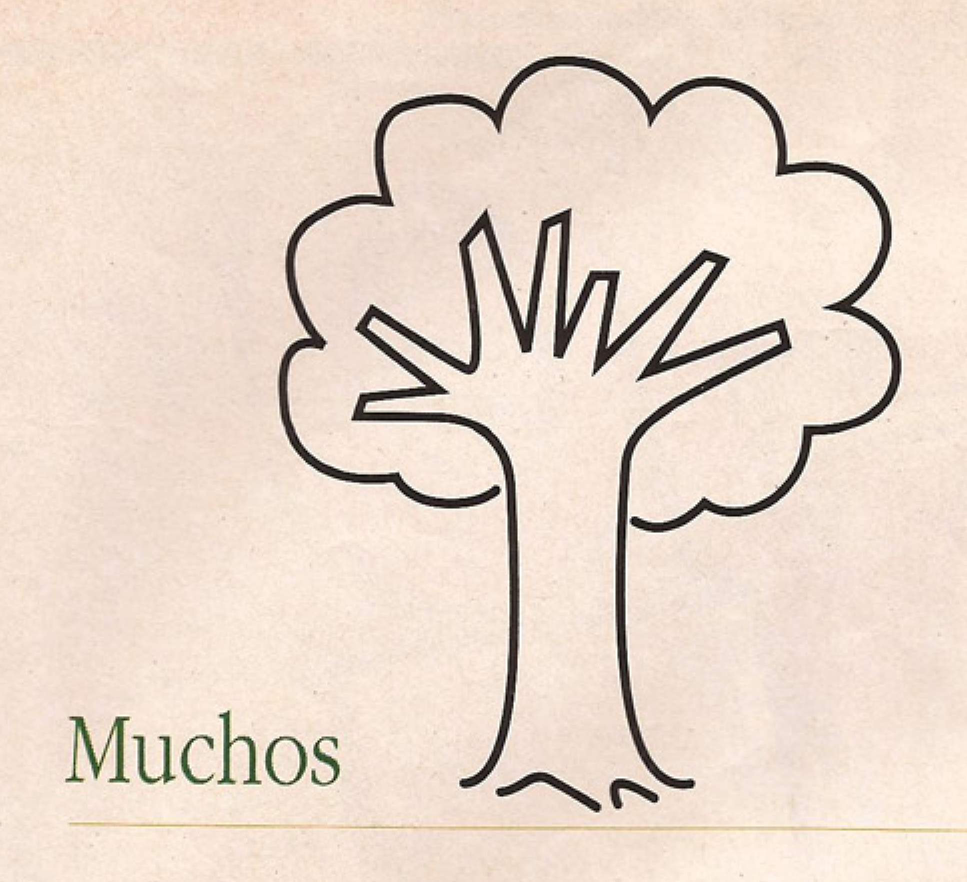
El cupón puede ser entregado personalmente en Editorial QUARK S.R.L., Azcuénaga 24 - 2º piso "4" (1029) o en Gameland S.A., Tucumán 509 piso 1º, Capital. También lo podés enviar por correo (armando este sobre) a Editorial Quark.

Pegue solamente por esta línea grisada

Remitente:

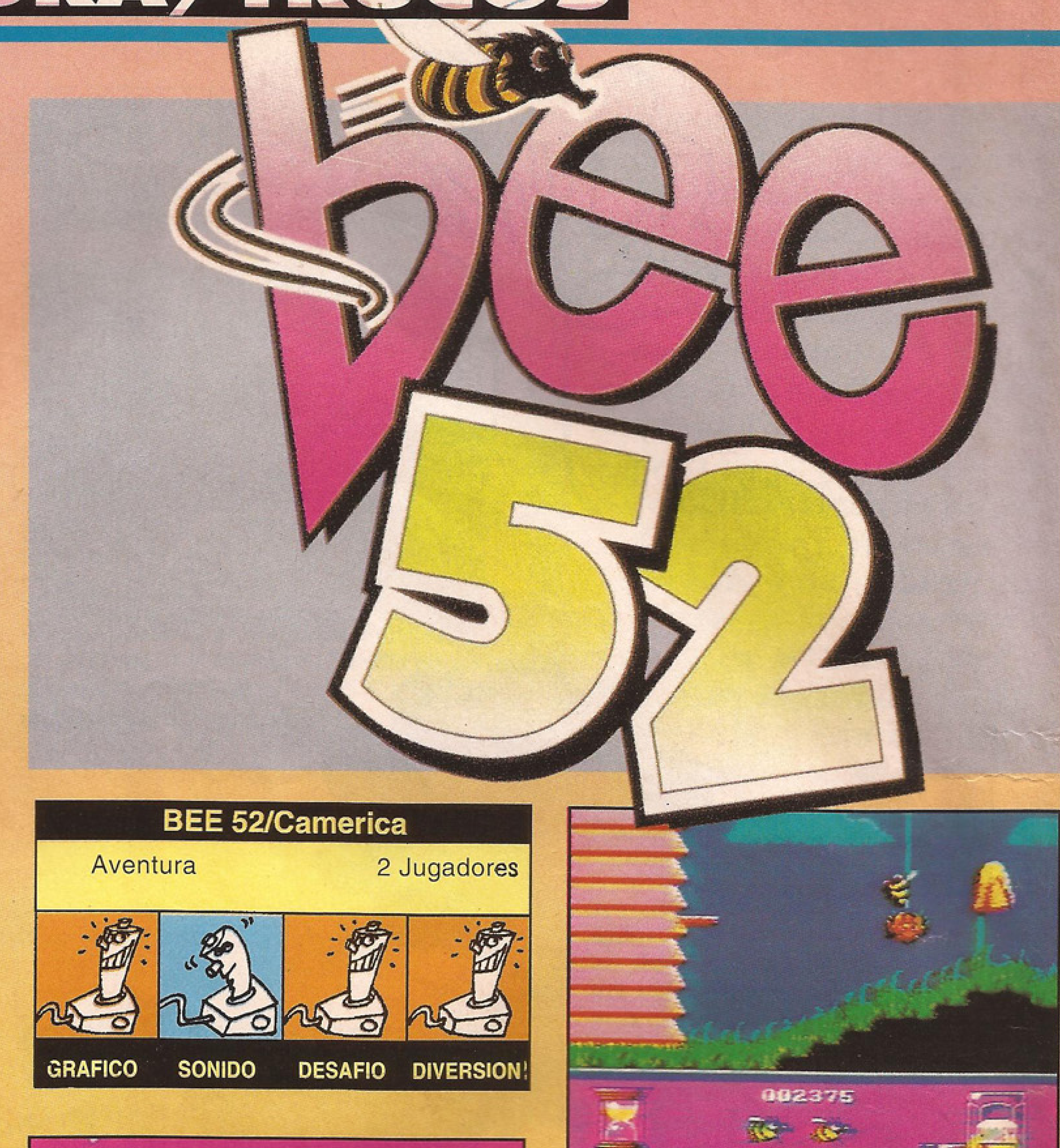
CONCURSO 4 MEGA DRIVE

Editorial QUARK S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso "4"
(1029) Buenos Aires
República Argentina

Muchos  sabemos dibujar un árbol

Muchos,  también, sabemos pintarlo

Pero...  Cuántos sabemos cuidarlo ?



El caza de la Segunda Guerra Mundial fue famoso y hasta se convirtió en banda de rock. Ahora, con el nombre de Bee 52 se transformó en una simpática y laboriosa abeja.

En Bee 52, vos sos una poderosa abeja que precisa revolotear en el polen de las flores para llenar su pote de miel. Pero la misión no es tan fácil como parece. Arañas, hormigas y otras adversidades hacen de todo para que no te salgas con la tuya.

4 flores cada vez

Vos vas juntando miel a lo largo de 20 fases y la guardás en el pote. Después de cuatro flores, el pote estará lleno y comenzará a titilar. Este es un aviso para que puedas tomar el polen, vuelvas para la base y dejes la miel. Tu abeja tiene dos armas: tiros y aguijonazos. Los tiros pueden ser mejorados en la medida que vayas juntando power-ups. Esto hará que Bee 52 quede con cara de hormiga atómica.

Ayuda a la vista

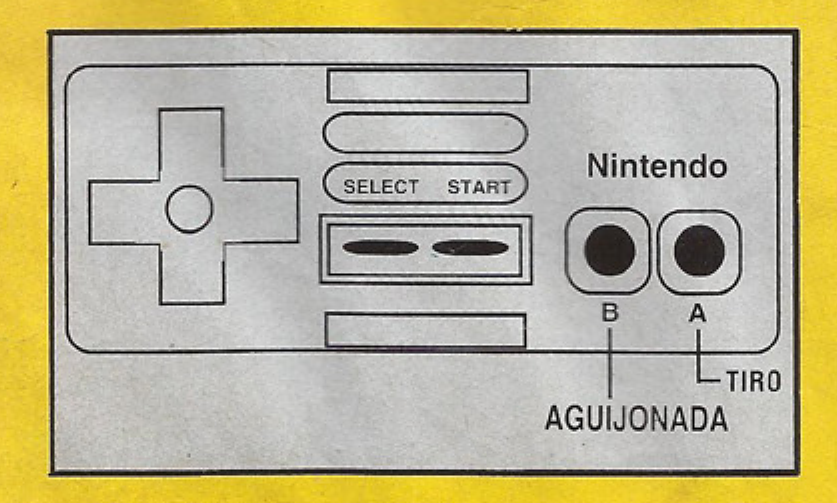
Si jugás con un amigo, el segundo jugador sera el Bee 53. Esto te dara una gran ayuda. No necesitás ser un genio para entender que es mucho mas fácil destruir enemigos y tomar todo el polen.

Bee 52 puede parecer infantil en un primer momento. Pero es un juego muy divertido que te va a llamar la atención. Si te gusta la miel, mucho mejor. Caso contrario, tal vez te empiece a gustar!

¡Buenas aguijonadas!



Una de las maneras de tener mayor poder de fuego es conseguir una abeja extra. Es más: si sos atacado, ella es la que muere.



BEE 52/Camerica			
Aventura			2 Jugadores
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION!



¡Las hormigas hacen fuego! Siempre quieren robar tu preciosa miel. Al escuchar un sonido diferente, dale una mirada a la parte de abajo de la pantalla. No dejes que la hormiga te robe el producto de tu esfuerzo. ¡Protegé la miel!



Aumentá tu poder de fuego. Destruí ese enemigo y ganá un tiro más poderoso.

La única forma de acabar con arañas y hormigas es dar aguijonazos. Caeles encima y dales con todo.

INTENTA COMPLETAR LAS FASES DE ATRAS PARA ADELANTE. ES MUCHO MAS FACIL LLEVAR LA MIEL DE VUELTA CUANDO LA SITUACION SE COMPLICA.

★★★★★★★★★★★★★★

ALGUNAS FLORES TIENEN ENEMIGOS CUSTODIANDO LA MIEL. ANIQUILALOS ANTES DE TOMAR EL POLEN. SI NO, TE VAS A METER EN UN GRAN BAILE.

★★★★★★★★★★★★★★

LAS CERCAS ESTAN LLENAS DE PEQUEÑOS AGUJEROS. DETENETE AHI. PODÉS GANAR ENERGIA Y HASTA UNA VIDA EXTRA.

★★★★★★★★★★★★★★

EL ARBOL ES EL SIMBOLO MAXIMO DE LA ECOLOGIA. EN ESTE JUEGO SON TRAICIONEROS. SIEMPRE ESCONDEN ALGUN ENEMIGO LOCO ACECHANDO A SU PRESA.

JUNTA CORAZONES PARA RECARGAR TU ENERGIA

THE BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOW OUT

Bugs Bunny, el conejo más famoso de la historia, cumple 50 años. Para festejar este día memorable resolvieron hacer una gran fiesta en su homenaje. ¿Qué maravilla, no? Más o menos.

Los amigos de Bugs Bunny se mueren de envidia porque el conejo recibe toda la atención y parecen dispuestos a todo para impedir que el cincuentón llegue a la fiesta. Vos sos Bugs y tu misión es salvarte de los más variados peligros para llegar a festejar esta fecha tan especial.

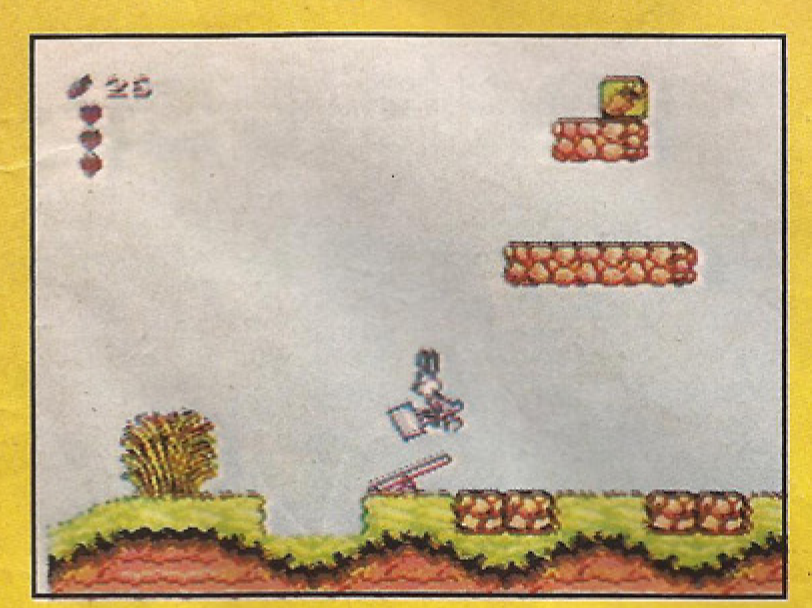
Zanahorias y vidas

Todas las fases (son más de 20) están llenas de zanahorias. Las menores te ayudan a ganar vidas al final de cada fase y las mayores garantizan el pasaje hacia la fase siguiente.

Es muy fácil ganar vidas en este game. Lo que no quiere decir que sea una pavada. Las primeras fases no presentan demasiados problemas. Pero de la mitad en adelante las cosas se ponen bravas. Glaciares, bombas-reloj, precipicios y mucho más. Vas a tener que sudar para poder recibir los festejos de tus admiradores. Pero no te aflijas: al final todos se arrepienten y te hacen una fiesta rebuena.

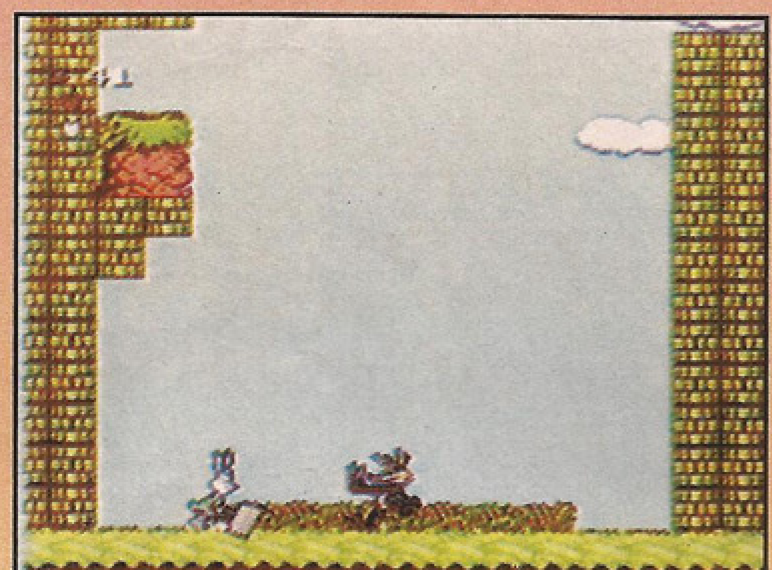
La banda arrepentida

Elmer, el Pato Lucas, el Coyote, el Demonio de Tasmania y otros. Toda esa banda de la Warner Brothers está presente en el game. Durante el juego intentan acabar con vos. Pero al final, les remuerde la conciencia y festejan al simpático conejo. ¡Féliz cumpleaños Bugs!

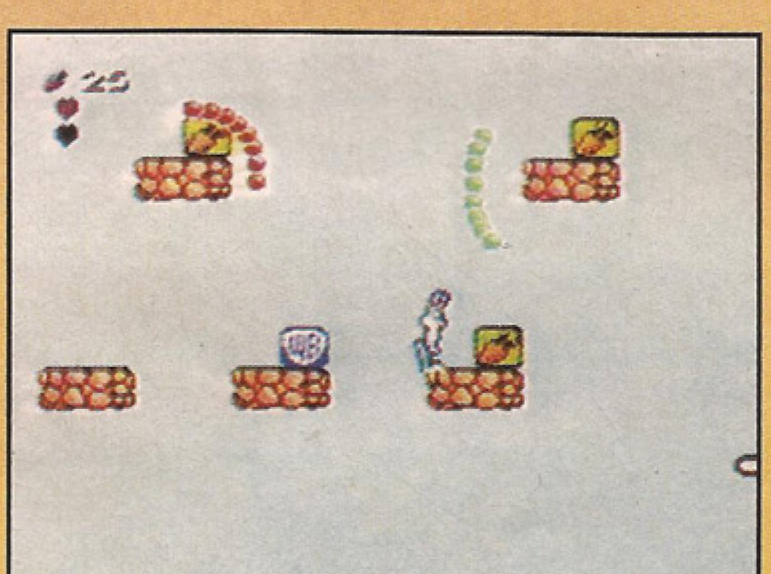


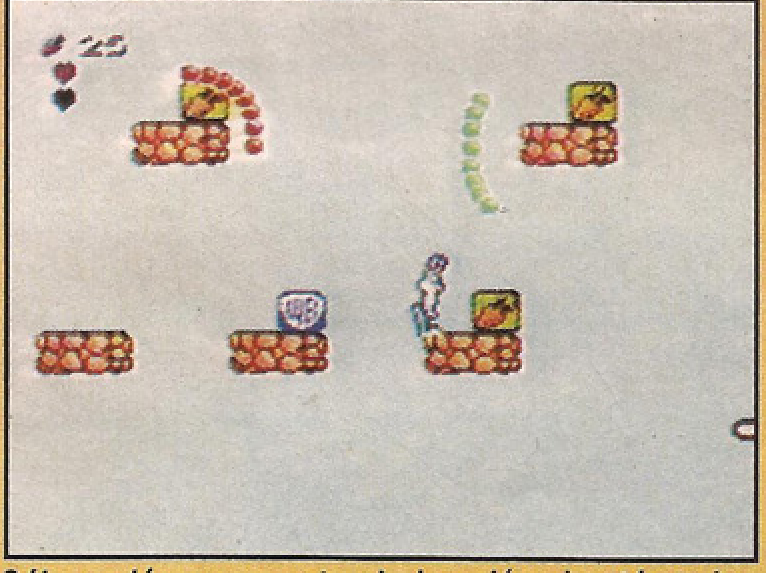
Saltá en el sube y baja y da un martillazo en el lado izquierdo para alcanzar la plataforma.

JUNTA EL MAYOR NUMERO DE ZANAHORIAS POSIBLE. SON EL COMBUSTIBLE PARA QUE GANES MUCHAS VIDAS.

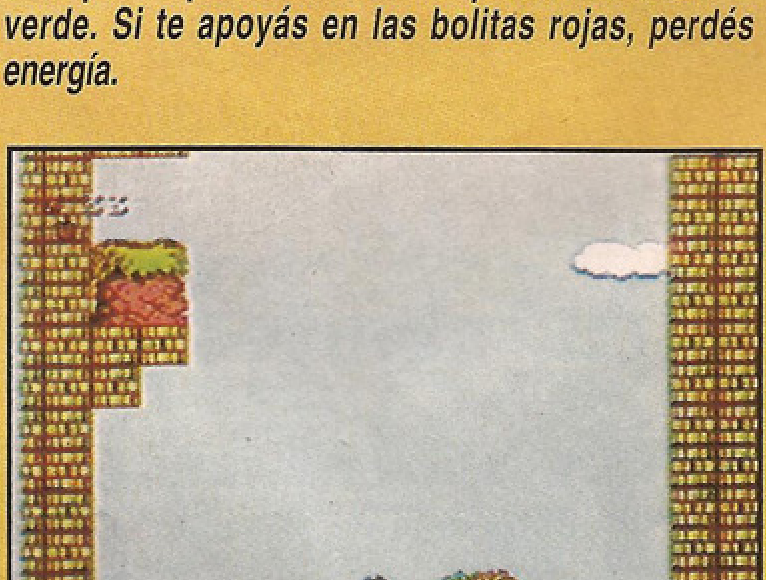


El jefe de la primera fase es el Coyote. Quedate esperando que llegue y dale unos martillazos bien en su cabeza.

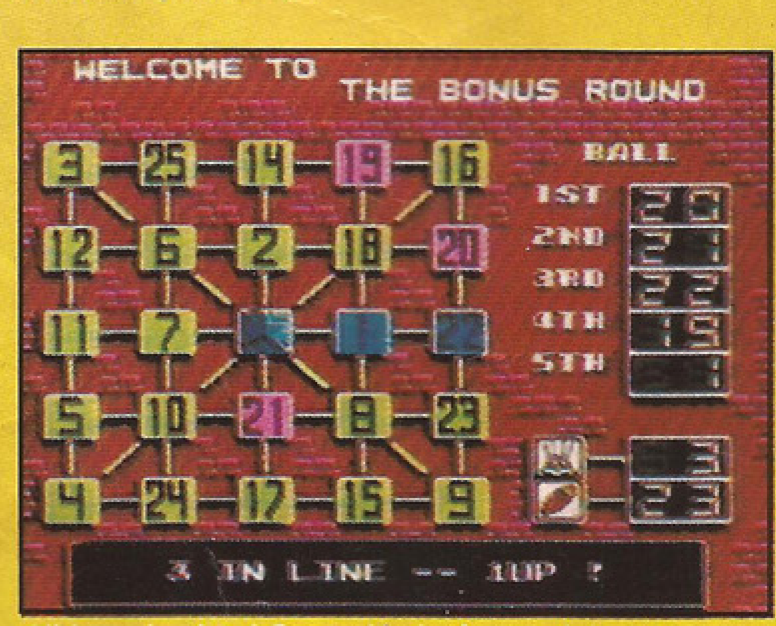




Sólo podés pasar ante el ciempiés si está azul o verde. Si te apoyás en las bolitas rojas, perdés energía.



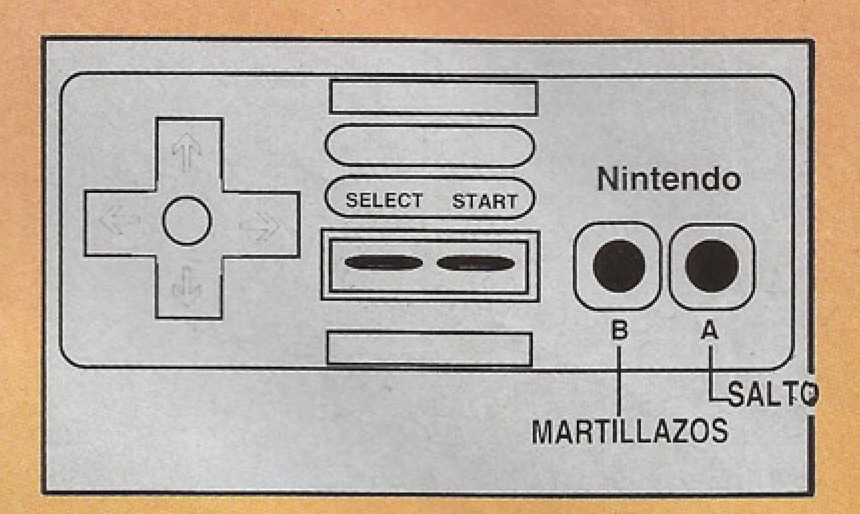
¡Cuidado! Detrás de los matorrales y de las piedras hay peligros. Pero por otro lado, también son una excelente protección.



¡Vidas a la vista! Controlá el número del sorteo y rogá ganar vidas extras. 3 números seguidos dan una vida. 4 en secuencia valen 5 nuevos conejos.



Fase 5-4 . El gallo de abajo sólo puede ser alcanzado si lo liquidás con su hijo que está allá arriba.



CASI TODOS LOS OBJETOS PUEDEN SER USADOS COMO PLATAFORMAS, INCLUSIVE ENEMIGOS. SALTA EN LA CABEZA DE ELLOS. PUEDE SER UTIL.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

TRATA DE TOMAR LOS CAMINOS DE ARRIBA. SON MAS DIFICILES DE ALCANZAR, PERO CASI SIEMPRE CONDUCEN A LA SALIDA.

THE BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOW OUT/Kemco

Aventura — 1 Jugador

GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

Castillo de Drácula - Para enfrentar al conde Drácula con más fuerza y agilidad, digitá este password:
ON1S KQAU R12S T0IA

WILLOW

Bavmorda - Para enfrentar este temido enemigo con los ítems y las armas necesarias, digitá:
hG! aYY evV
7Bn RID kSn

METAL STORM

Selección de fase - Te revelamos un password para que vayas directo a la tercera fase. ¡Experimentá!
J7T-NJRS-BZQ

PARA LLEGAR AL FINAL, HAY

ELECTROLAB FAMILY GAME
Modelo 1992
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

SUPER FAMILY
ELECTROLAB ENDING-MAN
Con auriculares stéreo
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)



QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

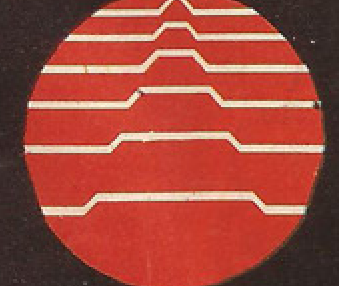
Gran colección de
cartuchos-juegos
intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de

IMPORTA Y GARANTIZA



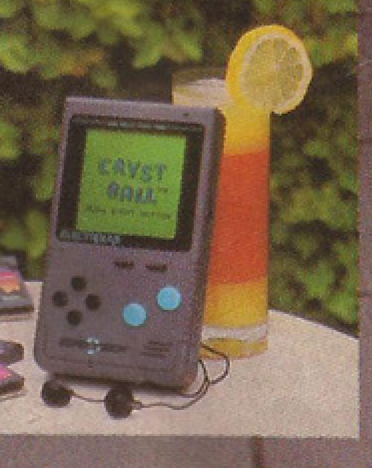
ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

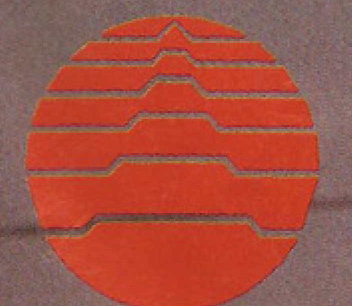
ESTES DONDE ESTES

ELECTROLAB SUPERVISION
Tú video juego personal con super pantalla, auriculares stéreo, y la mejor colección de cartuchos-juegos intercambiables.



Para jugar y jugar: en la playa, el colectivo, la pileta, el club, o en algún lugar donde tu **FAMILY GAME** no pueda acompañarte...

IMPORTA Y GARANTIZA



ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

DARKWING DUCK

1992 va a quedar en la historia como el año de Capcom. Después del enorme éxito de Street Fighter 2, la gigante japonesa resolvió dar un obsequio a los fanáticos del viejo y querido Nintendo y lanzó Darkwing Duck.

En este juego sos un Super Pato y tenés como misión salvar a una ciudad de los ataques criminales de una pandilla pesada. Hay varias áreas infestadas por bandidos y vos tenés que elegir por dónde comenzar la limpieza.

Creatividad y diversión

Darkwing Duck es un juego rebueno. Gráficos creativos con definición impresionante para una consola de 8 bits. Y con un montón de enemigos y mañas para pasar por las fases. Ni el sonido se puede criticar: la música es variada y no cansa.

Tantas cualidades hacen que Darkwing Duck sea un game imperdible para los que gustan de los juegos de acción con un fuerte sabor de aventura. No solamente tenés que acabar con los extraños enemigos. El Super Pato protector de los débiles y los oprimidos pasa por caminos de difícil acceso. O sea: si no tenés buen control del joystick, estás frito. Encará Darkwing Duck sin temor: es diversión garantizada.



Colocá el Direccional hacia abajo y apretá A para quedar colgado entre una plataforma superior y otra inferior. Apretando el Direccional una vez más el pato cae y completa el descenso.

• • • • • • • • • • • • • • • • •

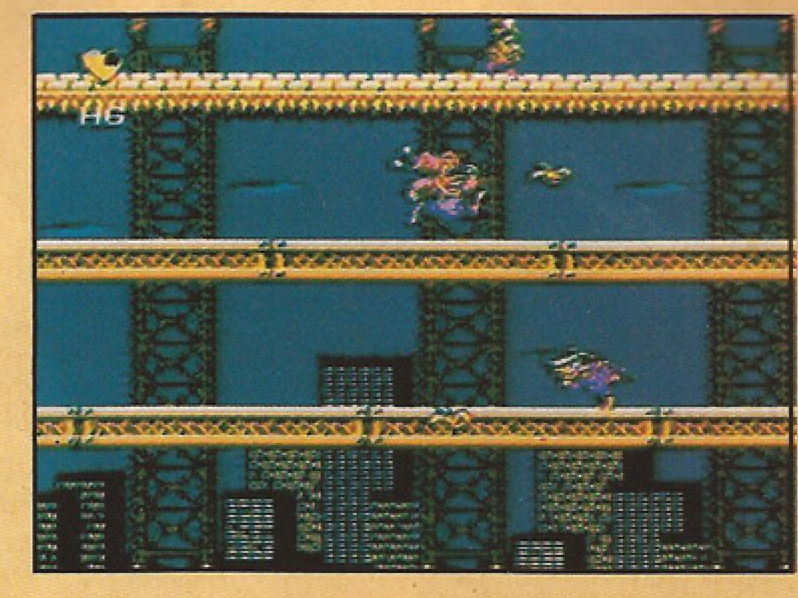
Al comienzo del juego tenés 3 opciones: luchar en el puente fuera de la ciudad, en la torre del centro o en la red de cloacas. Andá al puente en primer lugar. Es más fácil.

• • • • • • • • • • • • • • • • •

Darkwing Duck es un pato que gusta de subirse en todo. Algunas veces es más fácil hacerse el alpinista y otras no queda otro remedio. ¡Por lo tanto, prepará los dedos en los controles!

Puente

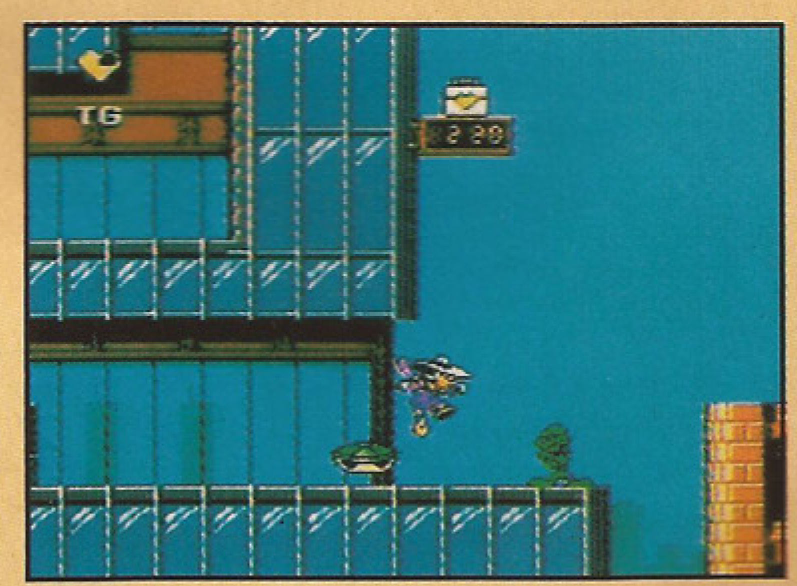
La construcción está interrumpida por causa de los bandidos. Armate de coraje y decisión para derrotarlos y salvar el puente.



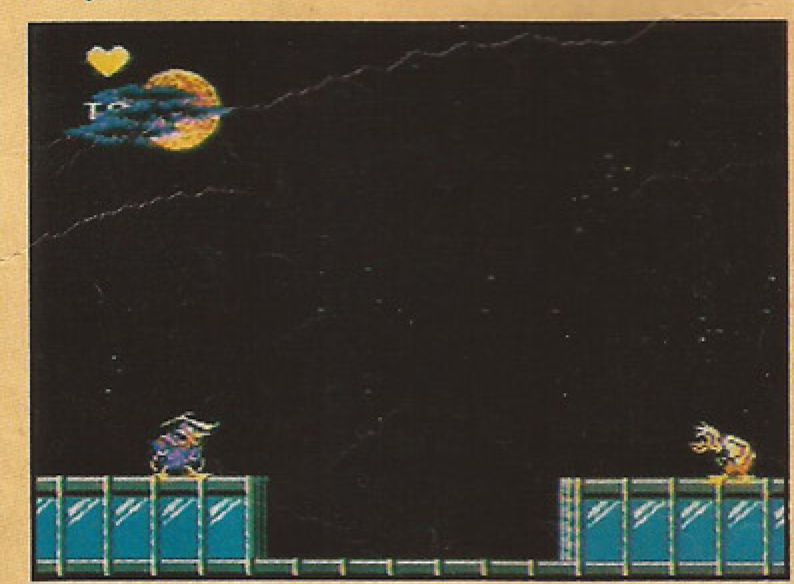
El jefe es un payaso medio bobo. Pero su ayudante es repeligroso: no para de tirarte bananas. Corré detrás del payaso y escapá de las cáscaras de banana.

Torre

Una pantalla vertical muy loca, con derecho a varios enemigos en el medio del camino. Para dar un clima romántico, todo está iluminado por la luna.



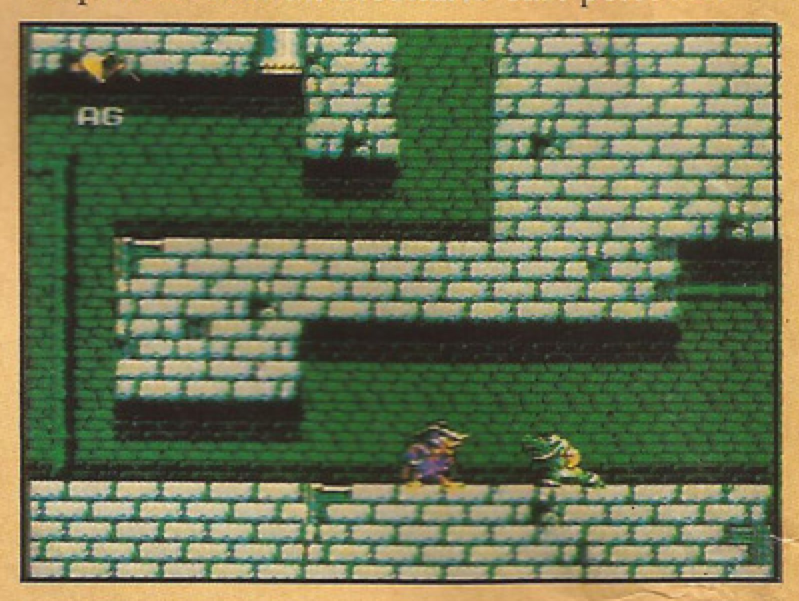
Esta tortuga maldita aparece varias veces durante el juego. Saltá cuando te tire el caparazón y tirale enseguida. Ella sólo es vulnerable cuando está sin el caparazón.



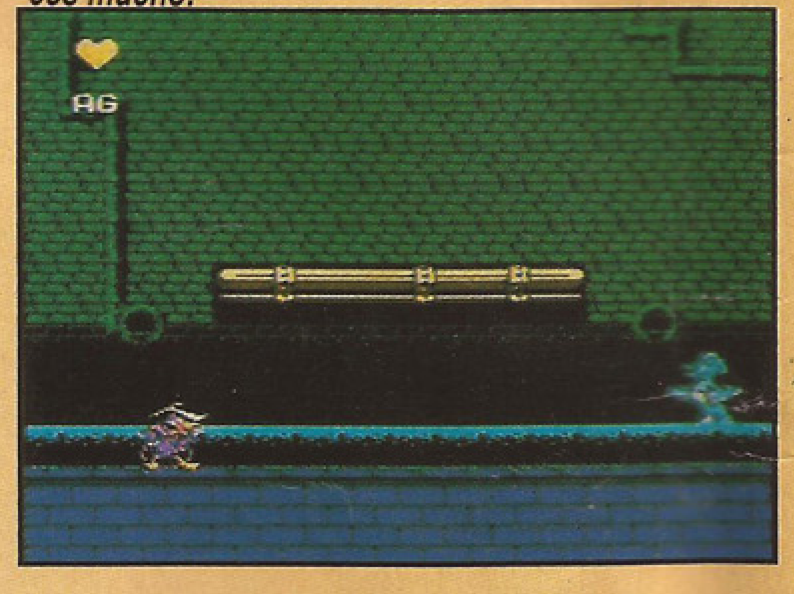
Duckwolf es el temido jefe de esta zona. Es fuerte y te tira una enorme caja encima. Tirale cuando la luna está cubierta. En caso contrario, no será alcanzado y vos serás una presa fácil...

Red de cloacas

El submundo de la ciudad se encuentra en las cloacas. Todo está muy oscuro, los caminos son estrechos y los enemigos no te dan respiro. O sea: un escenario casi perfecto.



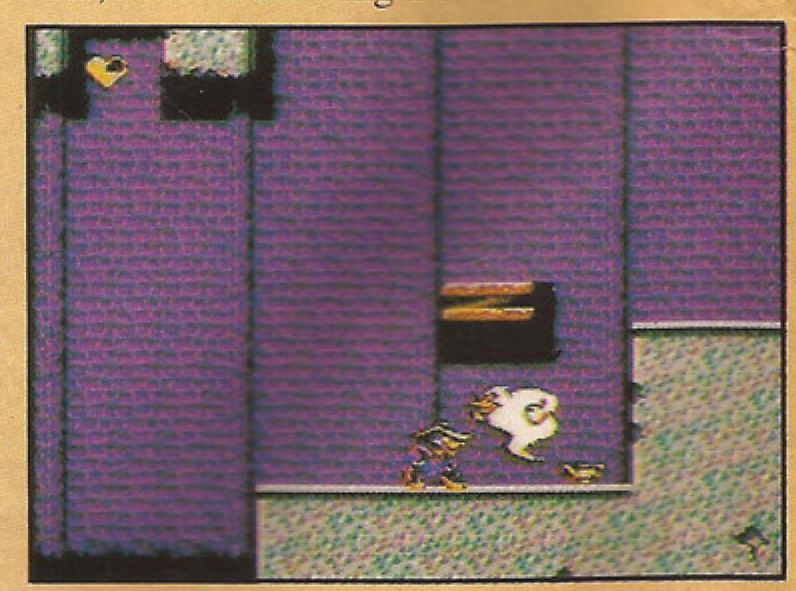
Al comienzo de esta pantalla, aparece un cocodrilo. Acabá con él y esperá. Vendrán otros cocodrilos. Y con ellos, energía, puntos y vidas extras. ¡No avances mucho!



Una terrible criatura de las alcantarillas. Su ayudante tira objetos que parecen peces repugnantes. Sólo se vuelve vulnerable cuando emerge a la superficie. Tirá rápido. ¡Y no te quedes parado en el lugar!

Muelles de puerto

Los depósitos de los muelles están siendo robados. Es una misión para el Super Pato, señor Darkwing Duck.



¿Qué? ¿La lámpara de Aladino en plena Patolandia? Pensá lo que quieras, pero acertale a la lámpara cuando aparezca el genio. Es su momento vulnerable.

BATTLE CHESS

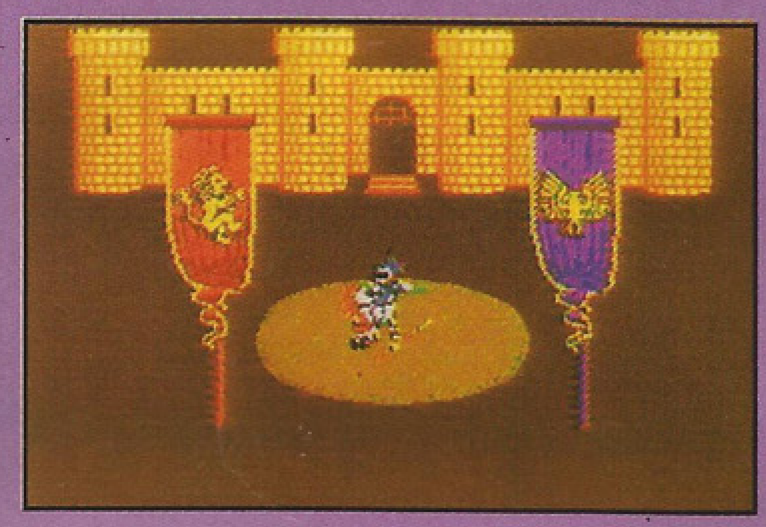
Cuestión de gusto

Los amantes del ajedrez son numerosos. Pero hay gente que no lo soporta. Es una cuestión de gustos. Es innegable que el ajedrez es un juego fascinante. Sólo que pocas personas tienen paciencia para encararlo de frente. ¡Intentá una partida!

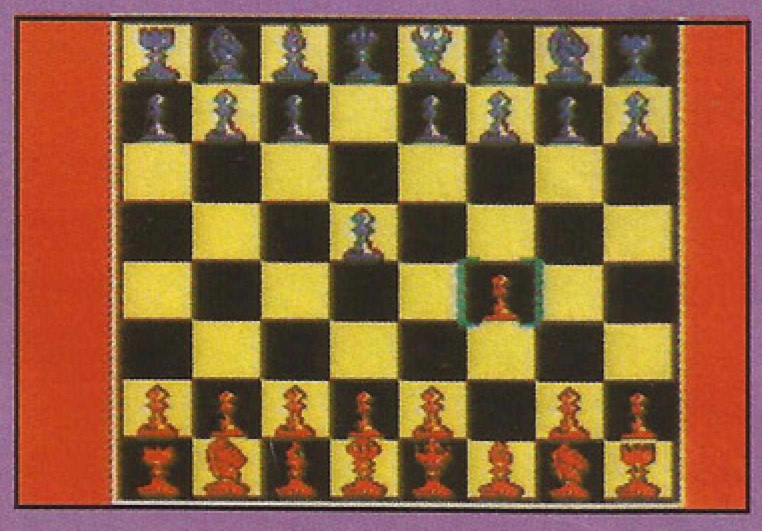
Battle Chess es un game para quien ya juega ajedrez o tiene ganas de aprenderlo. Con dos opciones. En el tablero tridimensional la batalla es entre las piezas, con los personajes en acción: caballos que trotan, reinas que avanzan, etc. O bien la visión normal de un tablero común. Si estás más interesado en la parte visual, jugá en 3D. Pero si sos un aspirante a Karpov, jugá con el tablero plano. Es menos confuso y no resta atención a la partida.

El ajedrez es uno de los juegos más difundidos del mundo. De origen oriental, es practicado en los cuatro puntos del planeta. Los últimos grandes maestros son los ex soviéticos Karpov y Kasparov. El ajedrez realmente te exprime el seso. Esto tal vez explique el hecho de que muchos maestros se hayan vuelto locos...

Los games de ajedrez tienen varias versiones para computadora. Battle Chess no es la excepción. Fue hecho en 88 para PC y ahora debuta en el Nintendo de 8 bits. No es un juego convencional. La disputa por los lances es una verdadera guerra (de ahí la palabra "battle" en el título original, que quiere decir batalla).



¿Quién dijo que el ajedrez no es un juego violento? En Battle Chess se dan con todo. Prepará tu guardia.



La visualización del tablero en 2D es mejor. Estudiá tu táctica y... ¡jaque mate!

MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Si vos no sabés jugar o precisás que te refresquen los movimientos de las piezas, prestá atención a esto:

PEON	Sólo avanza de frente, una casilla por vez. Puede avanzar dos casillas, pero sólo en la salida.
ALFIL	Avanza en diagonal cuantas casillas quiere. Alfil negro en cuadro negro, alfil blanco en cuadro blanco.
CABALLO	Es la única pieza que "salta" las otras. El caballo avanza en L en cualquier dirección. Ejemplo: dos hacia adelante y una hacia la izquierda.
TORRE	Anda en la horizontal y la vertical, siempre en línea recta.
DAMA	Avanza cuantas casillas quiere, en cualquier dirección. Sólo no puede saltar piezas como el caballo.
REY	Avanza en cualquier dirección, pero sólo un cuadro por vez.

BATTLE CHESS/Data East

Juego — 1 Jugador





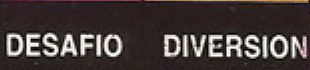


GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

Hay diferentes niveles de dificultad en el game. No intentes el nivel 5 de entrada. Sería un juego largo y frustrante. ¡Avanza con calma!

AMERICAN GLADIATORS

Selección de fases - Aquí van algunas passwords para que accedas a fases de este game.
FASE 2: ABAAAABB
FASE 3: ABBABAAA
FASE 4: ABAABBBB

SMASH T.V.

Selección de fases - En la pantalla de apertura, tomá el joystick 2 y presioná el Direccional hacia abajo y el botón B. Continuá presionando y apretá Start en el joystick 1. Elegí 1 jugador y 1 control en la pantalla de selección. Listo. Ahora sólo tenés que elegir la fase en que querés jugar.

BUCKY O'HARE

Selección de fases - Anotá estos passwords para ir directo a la fase que quieras.
Deadeye Duck: 67KIJ
Willy: M7Lak
Blinky: M7KZ3
Final Stage: MPW2L
Final Stage 2:MPL65

DOUBLE DRAGON II

Cuando tu medidor de energía esté con apenas dos cuadraditos, usá este truco para recargarlo: Jugando en el modo 2 jugadores, dejate matar por tu compañero y entonces él quedará con tu vida. Enseguida atacá al personaje de tu amigo para quedar con la vida de él. Podrás ver que los dos quedaron con la misma cantidad de vidas pero con las energías recuperadas.
Otro truco interesante es para cuando enfrentás a dos gigantes: Si hay alguna escalera cerca, uno de los dos jugadores debe subirla cuando el enemigo va en dirección al otro jugador. En el momento que el gigante pase por la escalera bajá un poquito para llamar su atención y hacer que te persiga. En este momento el otro jugador debe atacarlo por atrás. Repetí la operación para reventarlo.

DOUBLE DRAGON III

¿ Conseguiste matar a Cleopatra ? Si no lo lograste experimentá comenzar la misión 5 con los personajes Chin y Razou, así economizás las energias de Billy y Jimmy para el combate final. Para defenderte de Cleopatra, movete en la pantalla en sentido diagonal. Y, para atacarla, usá el giro con voladora. Son necesarios nada menos que 25 golpes para aniquilar a la reina de Egipto.

THE SIMPSONS I

Al probar suerte en la ruleta del parque de diversiones usá el imán para influenciar el resultado a tu favor. De esta forma ganarás una vida extra.
Es muy importante que no olvides comprar el imán en Toys'n Stuff, en la fase 1.

ROCK MAN III

Para recargar las energias en cualquier parte del juego tenés que apretar el botón Select.

AFTER BURNER II

Para comenzar el juego con vidas infinitas, apretá el botón Select, A y B simultaneamente.

CASTLEVANIA III

Podés hacer surgir el Sound Test de este juego procediendo de la siguiente forma: En la pantalla en la cual aparecen las opciones Opening y Password, mantené apretados los botones A y Start, de esta forma aparecerá el mensaje Sound Mode. Allí solamente tendrás que colocar el Direccional para abajo o para arriba para seleccionar la música, apretando B para cambiarla. Usá el Start para volver donde estabas.

SHADOW NINJA

Si querés hacer una selección de los niveles de este juego basta apretar A: cuatro veces, B: cuatro veces, y AB: También cuatro veces durante la pantalla de presentación. Digitando este código oirás un sonido diferente, lo que significa que el código ingresó correctamente. Seguí, entonces, las combinaciones del cuadro de abajo para ir directo al nivel que seleccionaste.

Nivel	Control 1	Control 2
1-2	-	B
1-3	-	A
1-4	-	A,B
2-1	B	-
2-2	B	B
2-3	B	A
3-1	B	A,B
3-2	A	-
3-3	A	B
4-1	A	A
4-2	A	A-B
4-3	A,B	B
5-1	A,B	B
5-2	A,B	A

SUPER MARIO II

En este game existen algunas warpzones. Una de ellas está en la fase 1-3, donde vos debés tirar la poción del último vaso al entrar a la fase.
Con esto vas directamente al mundo 4-1.

PARECE IGUAL, PERO ES DE BIT



SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

TERMINATOR

Los Angeles, 2029. SkyNet, supercomputadora creada con objetivos de paz, adquiere inteligencia propia y desata una Guerra Mundial. Esta máquina poderosa creó exterminadores con la misión de destruir por completo la raza humana. Todo andaba bien para los nuevos "dueños del mundo". Hasta que John Connor decidió enfrentarse a los exterminadores.

Sabiendo esto, uno de estos robots de la muerte es enviado de vuelta a 1984. Misión: matar a la madre de John, Sarah. Con esto, John no nacería y no habría resistencia humana. Si ya viste el primer film de la serie, conocés la historia. Si todavía no lo viste, corré a alquilarlo y entrá en clima.



Prestá mucha atención a este tipo. Te va a perseguir durante todo el juego.

Defendiendo al mundo

En este alucinante juego de Virgin, vos sos Kyle Reese. Tu primera misión es destruir el cuartel general de los exterminadores, el SkyNet Lab. La etapa siguiente transcurre en los Angeles, en el año 1984. Y en la ciudad de Los Angeles, tendrás que enfrentar a los exterminadores. Pero con un pequeño detalle...

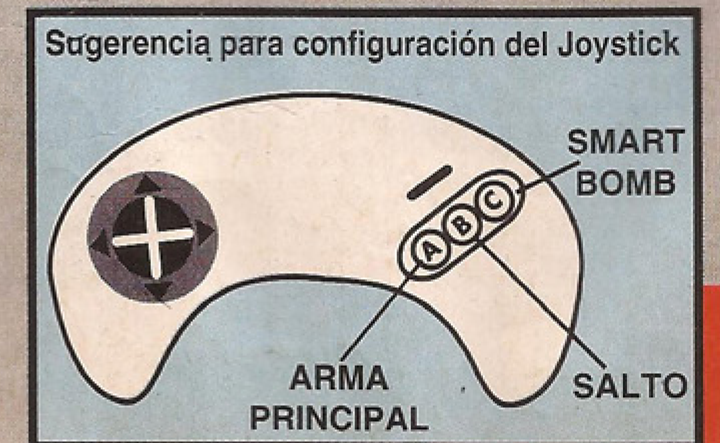
Armas del Presente

Vos no podés transportar las ultramodernas máquinas del futuro para luchar en el presente. ¡Tu tarea se vuelve más difícil todavía! Mientras en el futuro tu arma es la poderosa Smart Bomb, que revienta todo lo que la rodea, en 1984 tenés apenas un arma de fuego convencional.

Superdesafío

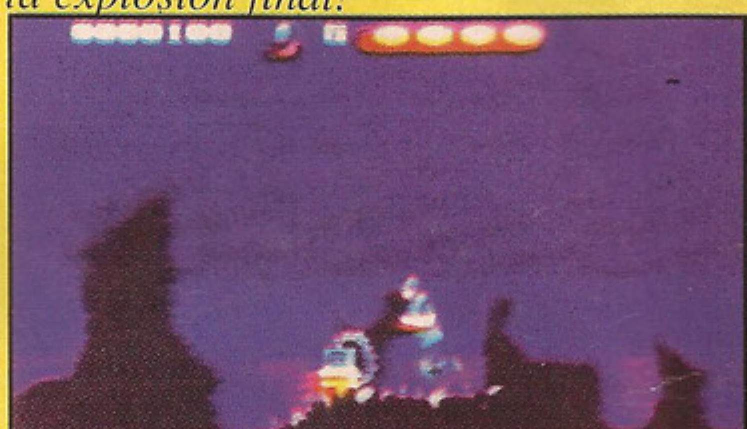
Terminator tiene gráficos perfectos, con algunas imágenes digitalizadas. La respuesta a los mandos es muy rápida. Pero el game es superdifícil: tenés solamente una vida y ningún "continue". Vas a sufrir bastante antes de poder terminar el juego. Pero ahí está la gracia, ¿no?



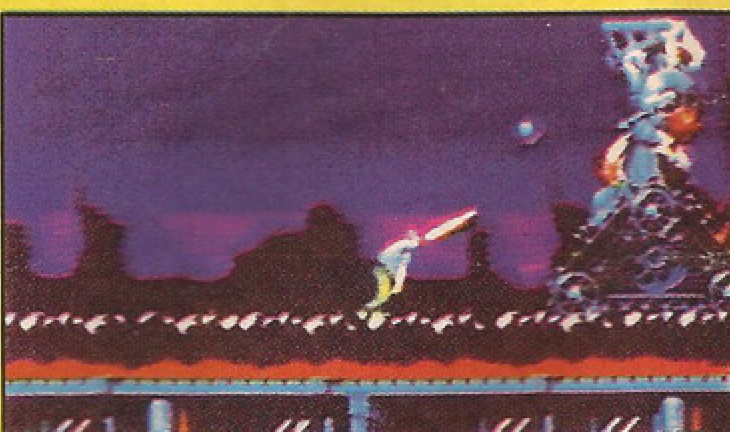


Fase 1

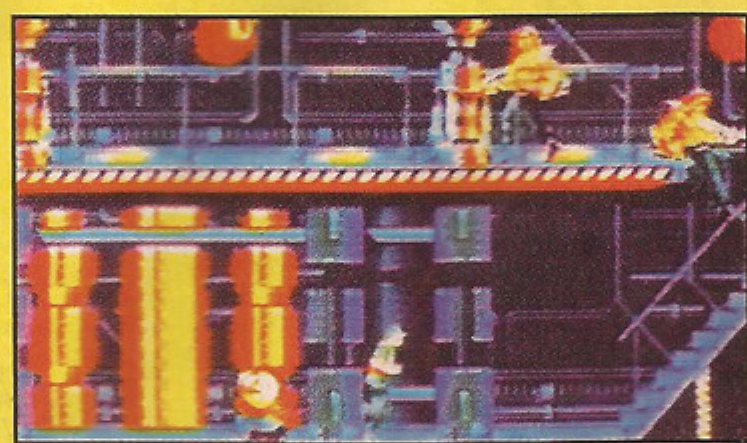
Los Angeles destruida por el holocausto. Año 2029. Tu misión es hacer explotar el laboratorio subterráneo del enemigo y también librarte de los peligros que vienen por tierra y por aire. Necesitás bombas para destruir las paredes y principalmente para sabotear las cañerías del laboratorio. ¡Y rapidez para desaparecer antes de la explosión final!



Al comenzar el juego, tomá el primer item que aparezca. Son 3 bombas. Esperá un poco y el item reaparecerá. Abastecete hasta quedar con 9 bombas.



Arrojá granadas contra la parte roja de este enemigo, que está a la altura de su barriga. No lo dejes pasar por encima tuyo porque te destruirá.



Colocá la bomba en la casa de las máquinas, en el ángulo derecho de la pantalla. Todo se va a poner rojo y vos tenés 45 segundos para desaparecer y entrar en el transportador.

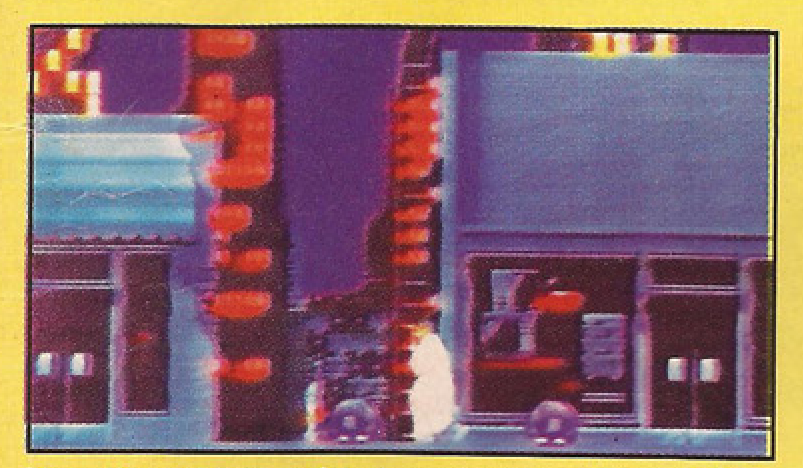
POCAS FASES

El sonido también es genial y además incluye la música original de la película. Si Terminator no es un game 10 puntos, es sólo porque tiene apenas 4 fases. Siempre nos queda ese gustito a "quiero más". Pero no hay drama. En la pantalla final surge una voz cavernosa que dice "I'll be back" (Volveré). Es el comienzo de la cuenta regresiva para Terminator 2, que sale dentro de poco. Los Angeles 2029, cambio y fuera.



Fase 2

Los Angeles, 1984. Tenés que encontrar a Sarah Connor en el TechNoir Bar antes que el Exterminador. Tratá de ir por arriba para evitar algunos enemigos. Pero ¡cuidado!: los guardias explotan en la pantalla, pero no mueren.



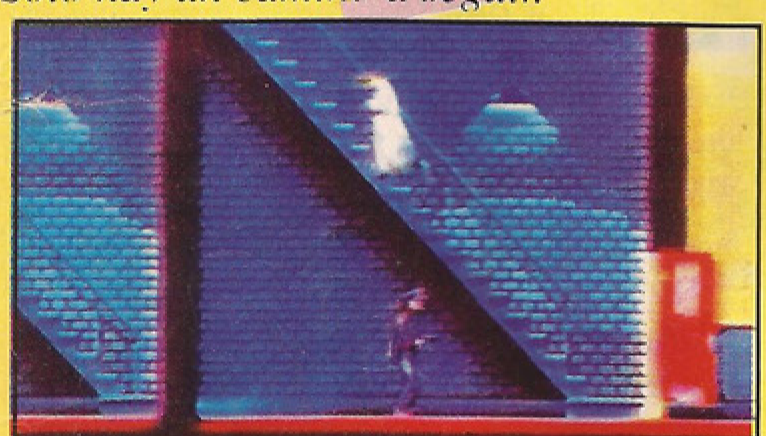
Si tu life (vida) está baja, acertale a los policías varias veces. Tomá el extinguidor para recargar energías y preservar tu preciosa (y única) vida.

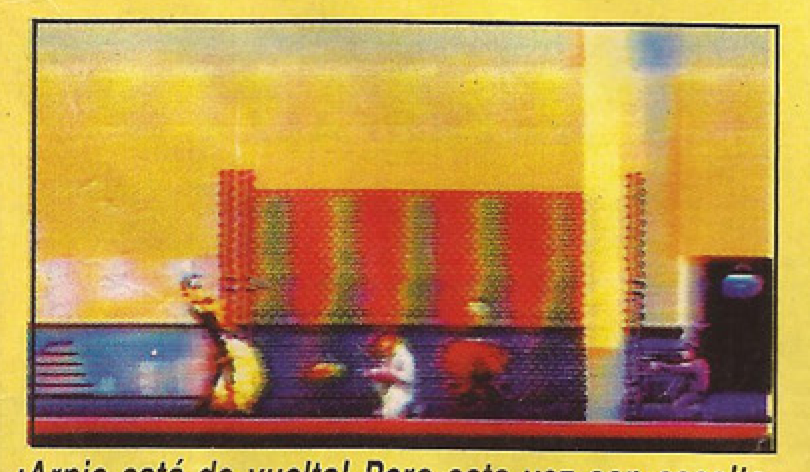
¿Adiviná quién llegó? ¡El propio Exterminador! Derribalo tres veces antes de pasar por donde está él, si no ... adiós. No te alegrés, ya volverá a aparecer...

Fase 3

Te quedaste sin Sarah y, para colmo, preso en el Departamento de Policía de Los Angeles. ¡Además de encontrarla y escapar de los ataques enemigos, tenés que encontrar la salida de esta inmensa cárcel! Pero conservá la calma. Sólo hay un camino a seguir.

No te quedes parado en las escaleras. Esto te vuelve muy vulnerable a los disparos de los enemigos. Sé rápido.

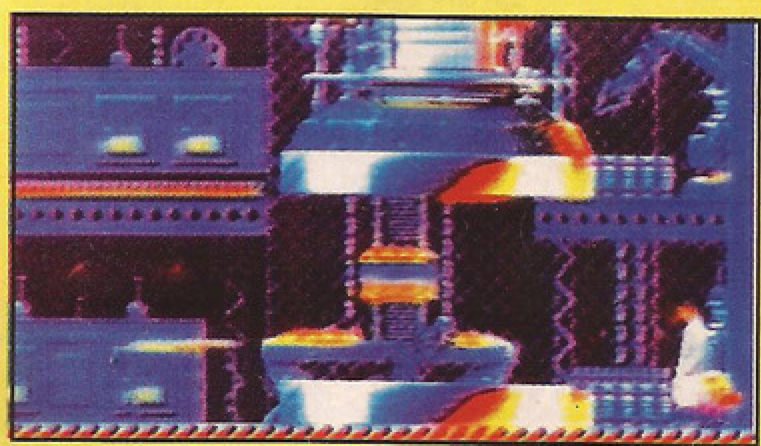




¡Arnie está de vuelta! Pero esta vez con escolta policial. El esquema es el mismo: derribalo tres veces. ¡Pero no dejes policías cerca, si no vas a tener que enfrentar a ambos!

Fase 4

El escenario es impresionante: una fábrica destruida y abandonada. Allí será tu batalla final. Sólo hay un enemigo, pero vale por miles. Es el Exterminador, ya sin su piel humana. Primero, tirale varias veces hasta que tenga que avanzar arrastrándose. Y cuando parece que está todo terminado, comienza el verdadero desafío. Mirá la foto para saber qué tenés que hacer.



Hacé que el Exterminador vaya hacia el ángulo derecho de la pantalla. No intentes pasarlo sin tirarle ¡es inútil! Al final de la pantalla hay una prensa, que es el destino final del temido Exterminador.

I'LL BE BACK

SPLATTERHOUSE 2

Los que gustan de los escalofríos de terror, se van a enganchar con este juego. Calaveras de todos los tamaños y escenarios macabros garantizan la diversión. Son ocho fases cortas, en las que vos tenés que encontrar ítems especiales que te ayudan mucho a destruir a los enemigos. En cada fase hay un ítem: desde el remo disfrazado en las brumas hasta el rifle poderoso escondido debajo de un alce.

¡Los jefazos no son ninguna pavada! Generalmente tenés que acabar con más de un subjefe hasta llegar al gran jefe de cada fase. Y hay sorpresas en todo el game: desde un mago que tira pociones incandescentes para destruirte hasta los fantasmas que no te hacen nada (excepto invertir los comandos del Direccional).

Detalles

La historia es previsible: han raptado a una chica y vos tenés que rescatarla. Lo que llama la atención en el game son los detalles. Atención a los efectos visuales supercreativos y al humor de dudoso buen gusto del juego.

Splatterhouse 2 es una versión mejorada del juego para PC Engine lanzado en 1988. En esta versión para Mega, los gráficos son mejores y hay más fases.

¿VOS CREES EN LOS MUERTOS VIVOS? TENE CUIDADO CON LAS MOMIAS DE LA FASE 5. PARA DERROTARLAS, TENES QUE ACERTARLES TRES VECES.

EL PRECIPICIO DE LA FASE 7 PARECE IMPOSIBLE, ¿NO? CALMA: BASTA APRENDERSE DE MEMORIA LA SECUENCIA EN QUE APARECEN LOS ENEMIGOS.

En la fase 4 tomá el remo que está disfrazado en el suelo. Te será útil para acabar con los enemigos que aparecen después.



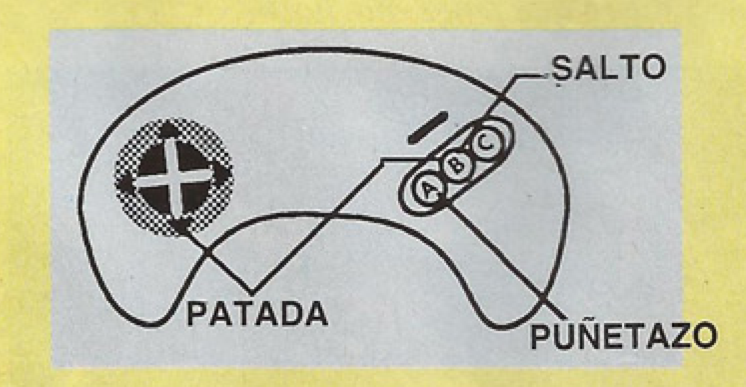
En la fase 5 escondido debajo del primer alce, hay un rifle. Colocá el direccional hacia arriba para tomarlo. Es superimportante.



Para librarte del pulpo de la última fase, dales puñetazos a los espinos que tira. Tomalos del suelo y tiráselos de vuelta.



Para acabar con el último jefe, dales puñetazos a las cabezas y patadas voladoras a la criatura gigante. Cuando se achica, andá hacia arriba y dale rápido, muy rápido.





DEVILISH

Devilish es, sobre todo, un game diferente. Mezcla pinball con acción y un poco de estrategia. Y exige un buen dominio del joystick. De esa ensalada surge un juego muy interesante, bueno y divertido.

Son cinco pantallas, en las que tenés que controlar una bolita con dos bastones. Cuando jugás solo, el único bastón que podés controlar es el de arriba. Pero, si decidís encarar el desafío con un amigo, el primer jugador controla el bastón de arriba y el segundo el de abajo. Vale la pena. Es genial juntar fuerzas para ser lo más rápidos posible.

Tiempo y Rapidez

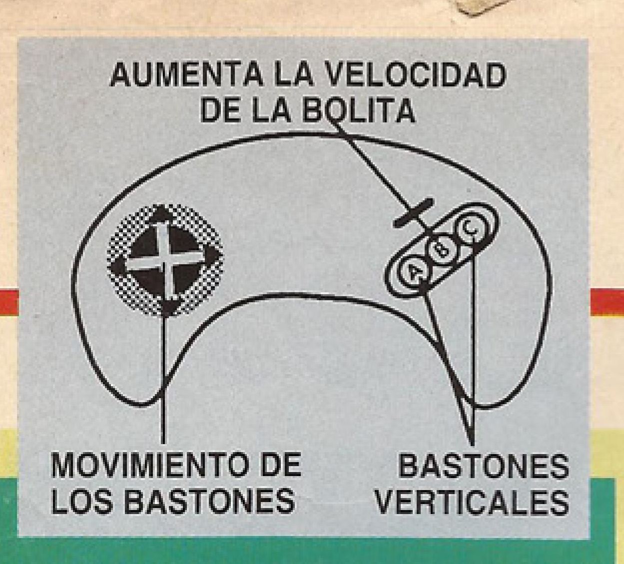
Lo más importante del juego es ser rápido, pues tu tiempo es limitado. No se gana nada con destruir todo lo que aparece en la pantalla si esto te cuesta preciosos segundos. Entonces, para sacar bien Devilish, no hay que preocuparse por los ítems y hay que ir derecho detrás de los jefes.

Para facilitar tu tarea, existe un menú de opciones, en el que podés elegir en qué fase jugar y hasta aumentar tu número de bolitas. ¡Entonces, nada de pavadas! Reforzá tu arsenal y mandate.

LAS FASES

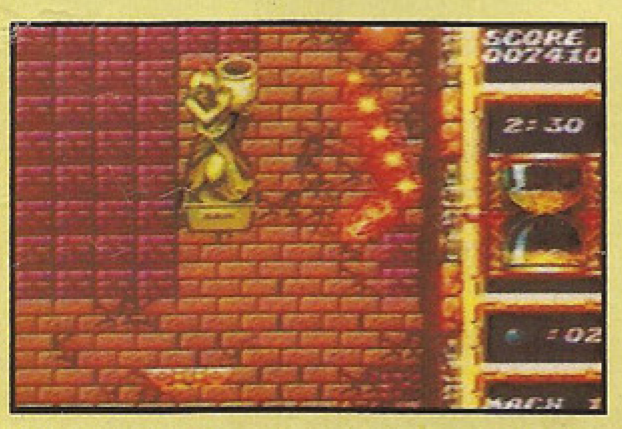
1 GRAVE YARD
2 CLOCK TOWER
3 WATERFALLS
4 AIR PASSAGE
5 SEA SIDE

★ Intentá mantener tu bastón en la parte de arriba de la pantalla. Así te anticipás y no perdés tiempo con rebotes innecesarios. ★ Cuando no sepas hacia dónde ir, fijate en la flecha roja. Te muestra





Para acabar con el primer jefe, tirale con la bola en los costados. Con la ayuda de la pared, él desaparecerá en seguida.



El jefe de la Fase 4 es un montón de bloques. Juntá las bolas rojas que aparecen en la parte de arriba de la pantalla. La bola se pone más rápida y es mejor para destruir los bloques.



La Fase 5 es linda. Pero tiene una niebla loca para dificultarte la visual y complicarte la vida. Intentá evitarlos, pues es casi imposible divisar los bastones y la bolita cuando sus tentáculos sueltan tinta negra.



el camino correcto. ★ Los botones A y C vuelven vertical al bastón. ¡Pero atención! Sólo va hacia uno de los dos lados. ★ No tomes la caja marcada con una X. Inutiliza el bastón de arriba.

TEST DRIVE 2: THE DUEL

Después de copar a la muchachada fanática de las computadoras, llegó el turno de que Test Drive 2: The Duel estalle en las consolas de Sega. El game es perfecto para hacer en la pantalla todo lo que te gustaría hacer en las rutas pero no tenés la habilidad ni el auto necesario.

Son tres pistas y tres autos diferentes para que elijas. El auto negro es el Lamborghini Diablo; el rojo, una maravillosa Ferrari F-40, y el blanco, un Porsche 959. Todas las pistas presentan dificultades semejantes. Para comenzar, elegí el cambio automático "novato" y la pista del medio.

Paneles reales

Si sos un buen observador, vas a ver que los paneles de instrumentos de los autos son diferentes. Es que son imitaciones casi perfectas de los paneles originales. Entonces, cuando te compres una de estas máquinas, ya vas a saber cómo es el panel. ¿Genial, no?

¿Tortugas en la pista?

Vos competís contra la computadora o contra el reloj. Las dificultades van desde las tortugas motorizadas que caminan delante tuyo, hasta la policía, que también está ahí, lista para reventarte a multas.

La novedad del cartucho es la visión que tenés de la pista. Podés sentir que estás corriendo por cualquier ruta del país. Pero sin pozos...



El Diablo es el mejor auto. Tiene mayor estabilidad y mayor velocidad final. Su arranque no es óptimo, pero en general sigue siendo la mejor opción.



Cuando ves que vas a chocar, no te asustes. Salite de la pista para esquivar a todos. Pero no vayas a chocar contra un árbol, ¿OK?



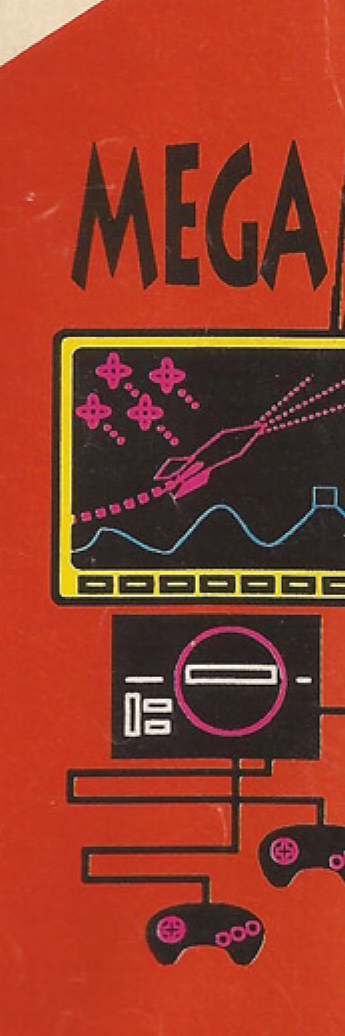
Al completar el recorrido, estás obligado a parar para saber tu desempeño. Frená fuerte, si no te vas al diablo y perdés mucho tiempo.





La sensibilidad del juego es tan grande que cada auto tiene un peso diferente. El más liviano es el Diablo y el más pesado es el Porsche.

Tratá de no chocar. Además de perder una vida, sufrís una penalización de 20 segundos.



La policía está por todas partes. Cuando te pasa un policía, pará. Si no, perdés una vida. En caso contrario, no le hagas caso a las sirenas de sus autos.

MEGA

SONIC

¡Ufa! ¡Por fin! Vos que tenés un Mega japonés podés dejar de quejarte. Llegó la hora de celebrar, porque finalmente encontramos un truco para el Edit Mode. Si te sentiste frustrado cuando publicamos un truco para el Sonic que sólo funciona con las consolas norteamericanas, prestá atención.
Para que el héroe máximo de Sega se convierta en piedra, resorte, argolla y otras locuras, hacé lo siguiente:
En la pantalla de presentación, cuando Sonic está balanceando las manos, apretá A, B y C al mismo tiempo hasta que el héroe aparece. Después sólo tenés que apretar ↑ , C, ↓ , C, ← , C, → , y finalmente A, B, C y Start al mismo tiempo. Ahora sólo tenés que elegir con cuál Sonic preferís jugar.

TURRICAN

Tal vez te perdiste el supertruco que dimos en otra edición de ACTION GAMES. Con él te volvés invencible, conseguís tiempo y vidas a tu gusto y placer; en suma: lo que quieras.

RECORDANDO

Cuando aparece el primer menú, andá hasta la salida (EXIT). Colocá el direccional hacia abajo y apretá los botones A y B en el siguiente orden: A, B, B,A, B, A, A, B, A, A, B, A, y A. Después sólo tenés que elegir lo que quieras.

ULTIMA FASE

Hay un laberinto de bloques recomplicado antes de llegar al jefe. Usá tu arma de láser y avanzá hacia la izquierda y después hacia abajo. Después de una larga caminata vas a llegar al temido último jefe.

BOSS FINAL



Es un monstruo increíble. Enorme y destructivo. La única arma capaz de acabar con él es la pistola laser. Aprovechá tu invencibilidad para llegar hasta el final del juego y ver su lindo desenlace.



¿Recopado, no?
Fuegos de artificio iluminando esta hermosa torre. Felicitaciones al gran jugador que aceptó el desafío y llegó hasta final. (Pero los trucos que te dimos ayudaron algo,¿no?)

ELEMENTAL MASTER

Pantalla de opciones - ¿Qué te parece regalarte con una serie más de opciones? En la pantalla de apertura presioná A y Start. Y surgirán nuevas alternativas.

JOHN MADDEN '92

Passwords - Intentá estos códigos para aumentar tu diversión en este supergame de fútbol americano:
BCH7DK8J
D6TYFG9Y
C99KHCDY
BFOTCDGJ
BGRW5HPM
BHGZZLYR

F-22 INTERCEPTOR

Password - Digitá este código para recibir un mensaje especial al aterrizar: GTGAUO.

TWO CRUDE DUDES

Vida extra - ¿Ya sacaste la fase de bonus, cuando tenés que reventar las expendedoras de gaseosas? Entonces, no le aciertes a estas máquinas ni una vez. Sorpresa: ganaste una vida más para enfrentar los peligros que acechan en Nueva York.

DEVIL CRASH

33 bolas - Un password más para que pruebes. Para conseguir no sólo (¡?!) 33 bolas, sino también 555.500 puntos, digitá 09563 35555.

STREETS OF RAGE

Continues extras - Cuando aparece el Game Over en la pantalla y vos creés que el mundo acabó, intentá este truco. Apretá ←, ←, B, B, C, C, C y Start y divertite con más Continues.

BEAST WRESTLER

Prueba de sonido - Para acceder a esta posibilidad de elección, hacé lo siguiente: en la pantalla de opciones, presioná los botones A, B, C y Start. La palabra Test aparecerá en el ángulo inferior izquierdo. Después tenés que usar el Direccional para seleccionar el sonido y el botón A para activarlo. Si querés salir de la pantalla sólo apretá B.

CHUCK ROCK™

Larga Caminata

El gigantesco Chuck (4,20m de altura) recorre selvas, cavernas y hasta un cementerio para recuperar a su amada. Sus enemigos son incontables: alienígenas, pájaros, bolas, peces eléctricos, esqueletos y muchos más. Para derrotarlos, Chuck puede dar panzazos, patadas extrañas y también tirar piedras. ¡No está mal para un gordinflón gigante!

Superdesafío en 5 fases

Chuck Rock es un game fantástico: gráficos maravillosos, sonido de locos y detalles alucinantes. Todo con unos toques cómicos muy bien logrados. Pero es superdifícil. Comenzás con 3 vidas y tenés derecho solamente a 1 "continue". Y hasta tomarle la mano a los controles, vas a sufrir bastante intentando acabar con tus enemigos.

¡Y ni sueñes con sacarla fácil con el furioso Chuck! Es un auténtico hombre de las cavernas. O sea que vos, probablemente, descendés de él. Ahora falta saber quién es más evolucionado: ¡si este torpe de Chuck o nosotros! ¡los modernosos! Respuestas aquí, a la redacción.

DA PANZAZOS/TIRA PIEDRAS
SALTA
↓ + B = TOMA PIEDRAS
B + C = SALTO ALTO

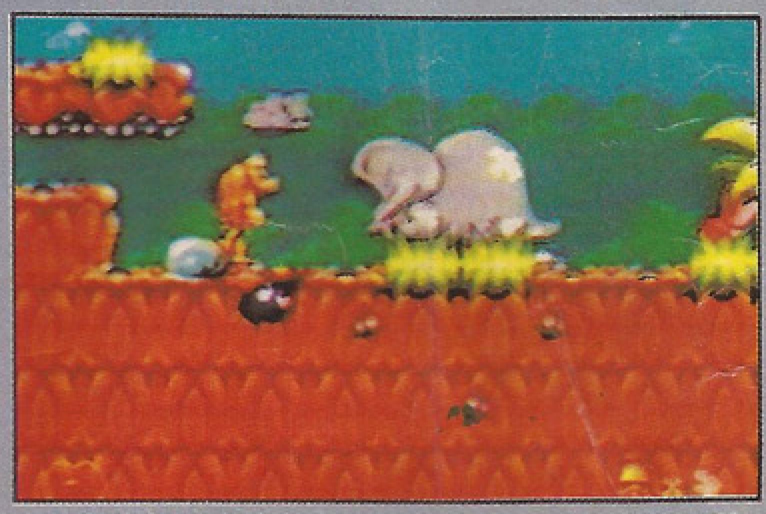
Ophelia, la mujer del descoyuntado Chuck, estaba lavando la ropa en una mañana soleada. Todo parecía normal, hasta que el maligno Gary Gritter llegó para terminar con tanta paz. Viejo admirador de Ophelia, rapta a la mujer de Chuck, quien duerme como un angelito. ¡Pobre Chuck! ¡Se despierta sin mujer y SIN ROPA! Desesperado, arranca algunas hojas para cubrirse el cuerpo y sale tras Ophelia.

FASE 1 — SELVA

Muchos obstáculos, aves traicioneras, enemigos desleales y hasta plantas espinosas superpeligrosas. Encontrás todo esto y mucho más en la primera fase de este supergame.



Tirá la piedra en el lado derecho del yacaré para que te lleve hasta la plataforma de arriba.



Para acabar con este rinoceronte molesto, tirale la piedra y volvé corriendo a la plataforma. Tomá de nuevo el bloque y repetí la operación.

FASE 2 — GRUTA

Cuidado con quedarte deslumbrado mirando los gráficos y perder varias vidas. Chuck entró en la gruta y los peligros están por todas partes. ¡Preparate!



¿Asusta ese tigre feroz, no? Librate de él quedándote parado del lado izquierdo de la plataforma dándole panzazos sin parar.

GANAS UNA VIDA CADA 100.000 PUNTOS. BUENISIMO, ¿NO?



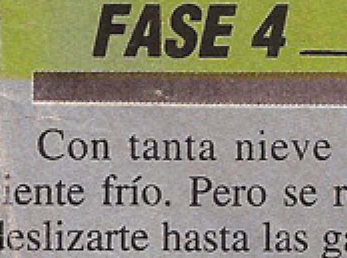


FASE 3 MAR

¡Esto no te lo esperabas! Chuck sabe nadar. Pero tené cuidado: si se queda mucho tiempo debajo del agua, adiós. Controlá el nivel de oxígeno por el rostro que aparece en el ángulo derecho de la pantalla. Cuando se vuelve azul, salí a tomar aire.



¿Un dinosaurio acuático? Claro que sí. Para acabar con él, pegale patadas bien altas, justo en su cara. ¡Pero no vayas a ahogarte!



FASE 4 VENTISQUERO

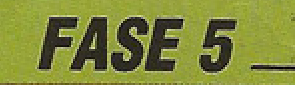
Con tanta nieve alrededor, Chuck no siente frío. Pero se resbala. Cuidate de no deslizarte hasta las garras de tus enemigos. Está atento a una criatura verdosa. Es oval y lanza estornudos. Huí, o estás frito.



Dales un panzazo en los colmillos a los mamuts. Corrés el riesgo de saltar hasta la plataforma de arriba o ser lanzado bien lejos.



El jefazo también es un mamut. Dale panzazos en los colmillos para acabar con él. ¡Pero tené cuidado, que sus ataques son fatales!

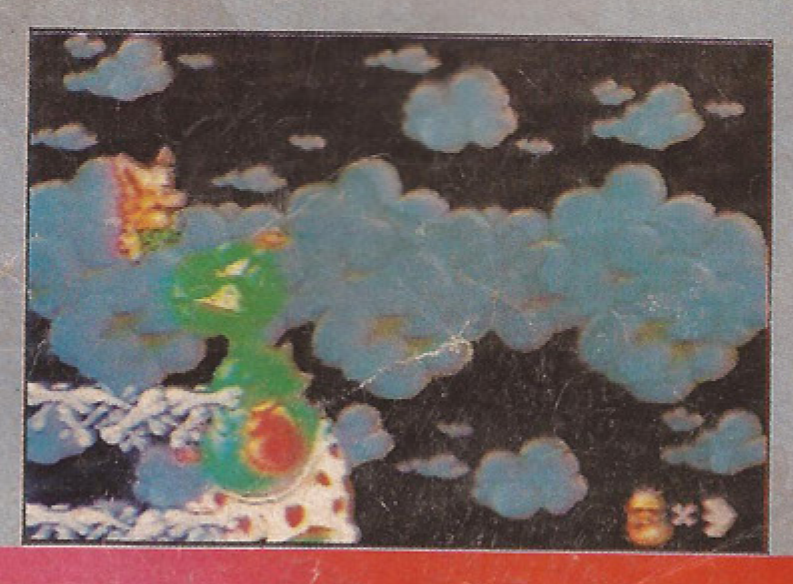


FASE 5 CEMENTERIO

Cuando vos creés haber visto todo entrás en las entrañas de un dinosaurio. Y enfrentás esqueletos y otras criaturas no menos extrañas. ¡La sensación es súper... y el desafío también!



Esta criatura puede ser un ángel o un diablo. Disparale una vez. Si es un ángel, irá derecho al cielo. Pero si es un diablo, vas a tener que acertarle una vez más.



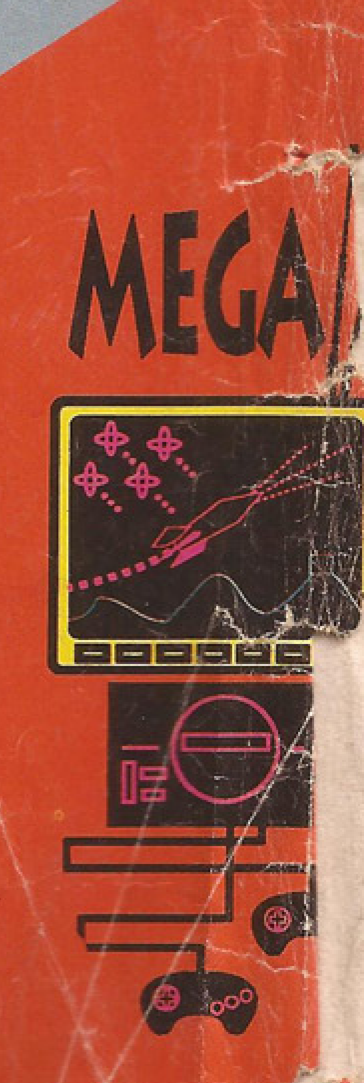
¡Un dinosaurio monstruoso que sabe hasta boxear! ¿Qué más querés? No intentes acertarle a la cabeza ni a la barriga. Su punto vulnerable está más abajo: en las patas. ¡Duro con ellas!



Tomá todas las piedras. Son útiles para atacar, pero también son ideales para evitar los peligros que vienen de arriba.



Chuck es muy vulnerable. Por lo tanto, no dejes escapar ningún corazón. Aumentan tu life y garantizan la energía de nuestro héroe.

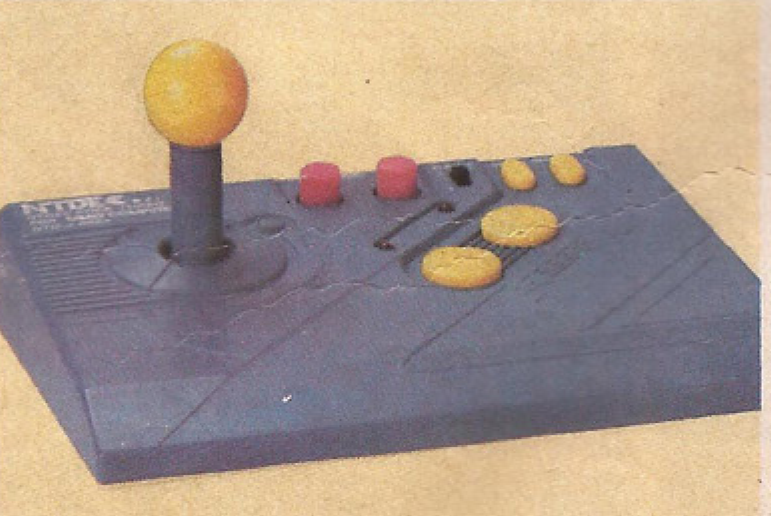


Rasti

VideoGames

los video juegos que más pantalla tienen en el mundo







RASTI S.A. 25 AÑOS DE EXPERIENCIA Y PRESTIGIO EN JUEGOS PARA LA FAMIL



SUPER RASTI

HIGH QUALITY COMPUTER VIDEO GAME

RASTI

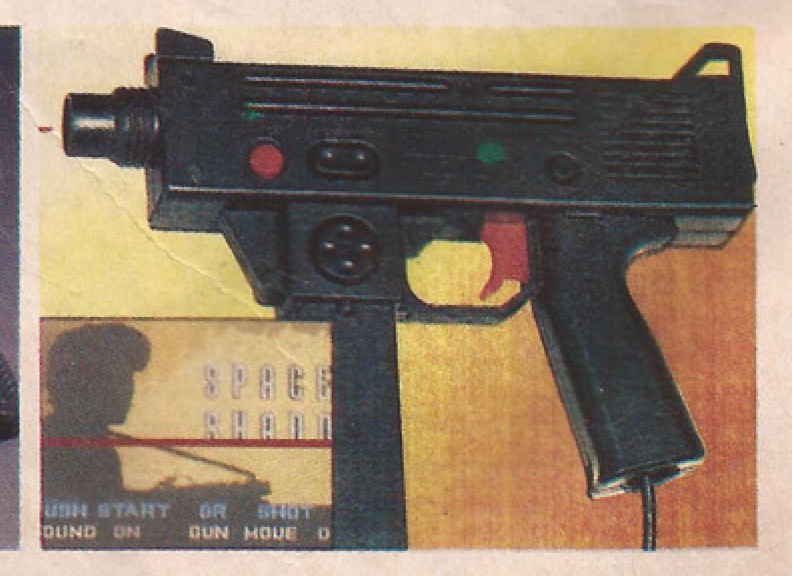
TE ADELANTA SIEMPRE
LOS MAS ATRAPANTES
VIDEO JUEGOS DE LA
ULTIMA GENERACION

25 años de experiencia en juegos infantiles, respaldan y garantizan la calidad de esta fantástica línea de Video Games, presentada por RASTI
RASTI VIDEOGAMES revolucionará a los chicos, atrapará a los grandes y será el juego favorito del hogar.
Adquiéralos en las buenas jugueterías - Video computación y casas de artículos del hogar de todo el país.









Administración y ventas: Rasti S.A. Venezuela 3854 (1603) Villa Martelli - Tel: 760-4191/ 3596 761-4441 - Fax: 760-2261

POWER STRIKE

Este juego es la versión para Master System de Aleste 1, primer episodio de una serie de éxito para la MSX. La saga Aleste es famosa por su alto grado de desafío: sus pantallas son una lluvia de bombas, tiros, naves enemigas e ítems. El jugador tiene que estar reatento para distinguir una cosa de otra. Aunque sean sólo seis fases, se te van a hacer callos en los dedos para terminarlas.



Destruí las cápsulas antes de que se abran. Si no, sus mitades te van a dar mucho trabajo.



La nave que dispara en semicírculo es terrible. En cuanto asome la nariz en la pantalla, meta plomo.

Poderes

Tu nave se puede mover para atrás y para los lados con una buena velocidad de respuesta. Surge en la pantalla con un tirito bastante limitado, pero podés aumentar su poder de fuego coleccionando Power-Ups, representados por bolitas amarillas. Además de eso, hay ocho opciones de arma en su selector, que aparecen representadas por números y de una forma bien visible. Si vos agarrás dos veces la misma arma, duplicás su poder; tres veces, lo triplicás.

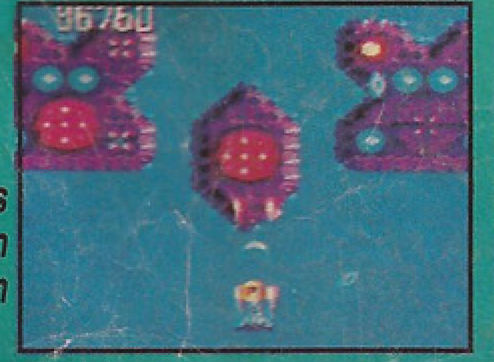
NO CAMBIES DE ARMA A CADA MOMENTO. ELEGI UNA PARA IR HASTA EL FINAL DE LA FASE Y AUMENTA SU PODER.

A R M A S

1. Sus tiros pueden ser dirigidos por el joystick.
2. Tiene un pequeño campo de fuerza que se suelta y neutraliza enemigos.
3. Tiene una especie de rayos teleguiados.
4. Un único tiro anda alrededor de la nave, protegiéndola.
5. Tres satélites giran alrededor de la nave.
6. Hace surgir una cadena de rayos de largo alcance que puede ser dirigida.
7. Forma un campo de fuerza delante de la nave capaz de desintegrar enemigos.
8. Una barra vertical "barre" delante de la nave de un lado a otro.

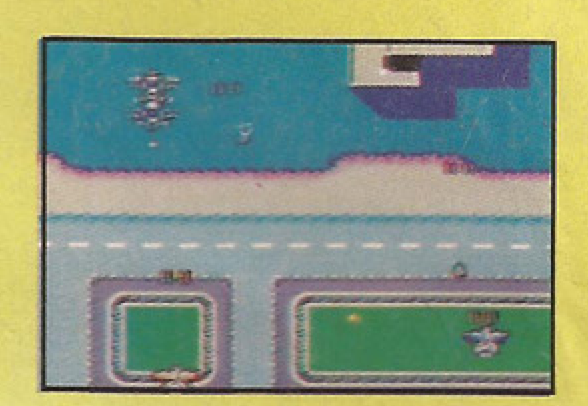
LAS ARMAS 3, 6 Y 8 CON PODER TOTAL SON LAS MEJORES

Cada vez más complicados, los jefes tienen por lo menos una cosa en común: los puntos rojos, que son vulnerables.



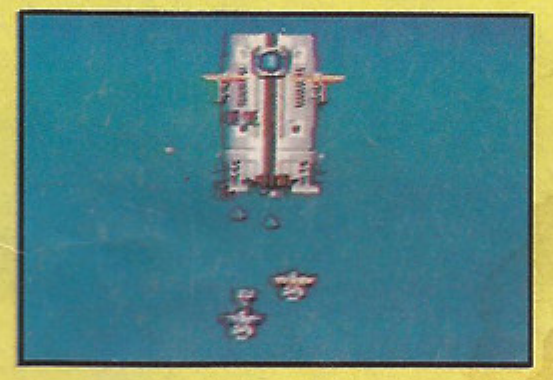
SCRAMBLE SPIRITS

Si tenés un amigo que gusta de la acción, invitalo a jugar Scramble Spirits. En este juego, donde el jugador pilotea un avión con características de helicóptero, es más divertido alternar entre vuelos rasantes para ataques terrestres y batallas contra enemigos aéreos. Este tipo de avión existe de verdad en la aviación militar. Tiene un par de turbohélices que cambian de posición haciendo que el avión se pose y despegue en la vertical como si fuera un helicóptero.

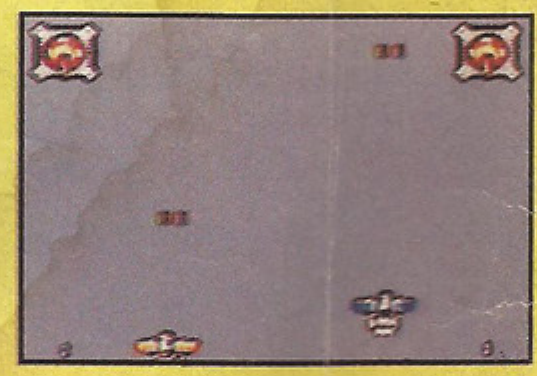


Cuando son destruidos los helicópteros sueltan avioncitos que pasan a acompañarte.

CUANDO ESTAS CON AVIONCITOS AUXILIARES, ELLOS HACEN LOS ATAQUES TERRESTRES, MIENTRAS EL AVION PRINCIPAL CUBRE EL ESPACIO AEREO.



Los jefes son creativos. Para reventar este, es necesario tirar en el botón azul hasta empujarlo todo hacia atrás. Ahí él se abre, liberando tres aviones para que puedas continuar disparando.

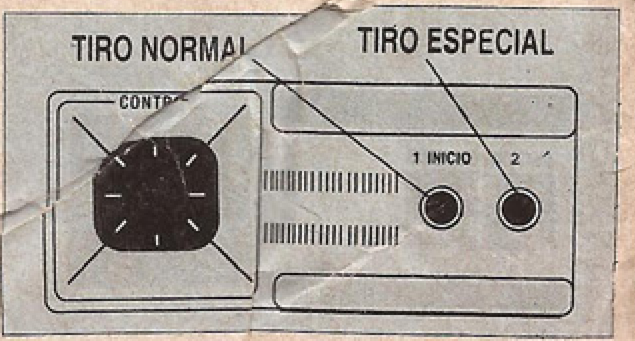


El game tiene 6 etapas, divididas en subfases. Algunas son fases de bonus.









THE LUCKY DIME CAPER

Ultimo jefe - Para derrotar a Maga Patalógica y recuperar la monedita, tenés que estar con el disco. Tiráselo a la bruja y saltá varias veces sobre la bola de cristal.

OLYMPIC GOLD

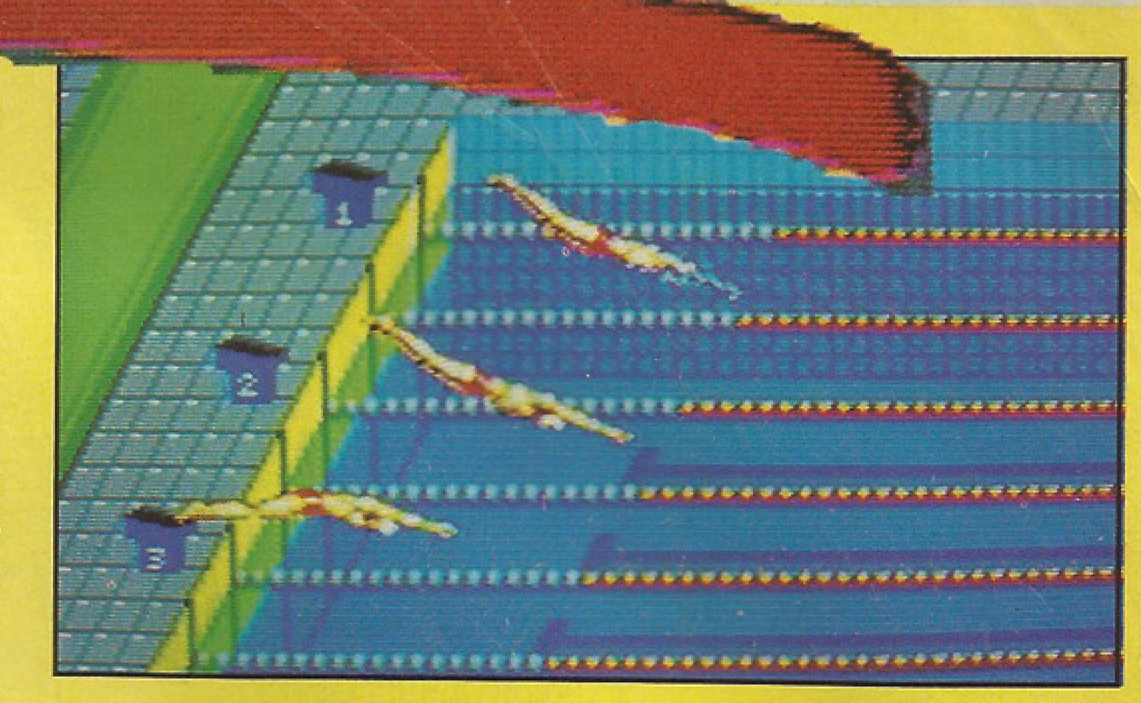
Las emociones de las Olimpíadas continúan para el público del Master System. Fijate algunas mañas para conseguir medallas:

Natación 200 metros - Si presionás los botones 1 y 2 muy rápidamente, tu atleta se puede cansar y empezar a nadar más despacio. El truco es entrenarse mucho hasta encontrar el ritmo correcto.

100 metros llanos - Cuando tu corredor está acercándose a la línea de llegada, presioná (→). El dará una zambullida y ganará unos décimos en su tiempo. Este truco también vale para la carrera de los 100 metros con obstáculos.

Lanzamiento del martillo - En preparación para el lanzamiento, presioná el Direccional en cualquier sentido y presioná los botones 1 y 2 alternadamente. Pero si das más de 10 giros, el lanzamiento perderá fuerza. Lo mejor es soltar el martillo después de dar tres giros, usando el Direccional.

Arco y flecha - Presioná cualquier botón para ir a la pantalla de selección de fuerza, regulándola con el Direccional. Enseguida, presioná los botones 1 y 2 para encender la pantalla de puntería, regulándola también con el Direccional. Para tirar la flecha, apretá cualquier botón, dispara las 6 en menos de un minuto.







La promoción incluye:

- Una consola Master System II (Pal-N, 220 Volt, Manual en Castellano, Garantía,
- Dos Joysticks
- Una pistola Light Phaser
- Anteojos Tridimensionales
- Juego Missile Defense 3D
- Juego Alex Kidd



oción

ystem 3D

Es un juego,
podría ser real

Ingreso al Club SEGA)



Promoción válida
hasta agotar stock.



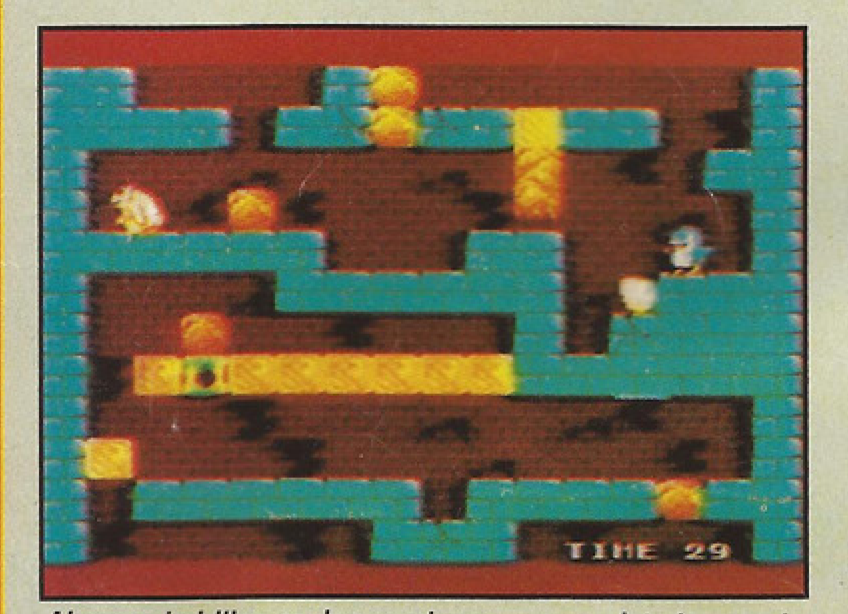
PENGUIN LAND

Buena opción para los que gustan de los juegos de estrategia, del tipo que tiene pantallas complicadas para resolver. Comandando un simpático pingüino, tu misión es rescatar los huevos de la especie que fueron llevados a un planeta distante. Pero para conducirlos con seguridad a la nave de la Expedición Pingüino, es necesario atravesar salas llenas de obstáculos. Cualquier movimiento mal planeado y ploft! El huevo se rompe!



A puro pico

Las pantallas del game son verticales y las tenés que atravesar de arriba hacia abajo. El truco es romper los ladrillitos azules con picotazos, abriendo espacios para pasar el huevo. Atención a la barrita blanca que guiña en el video, indicando el límite máximo hasta donde el huevo puede caer. Si supera esa marca, se rompe. Los bloquecitos amarillos son irrompibles. Y hay también los del tipo que se estira y se encoge, también amarillos. Estos sólo sostienen el huevo cuando están grandes, y tenés que calcular muy bien el momento de la caída.

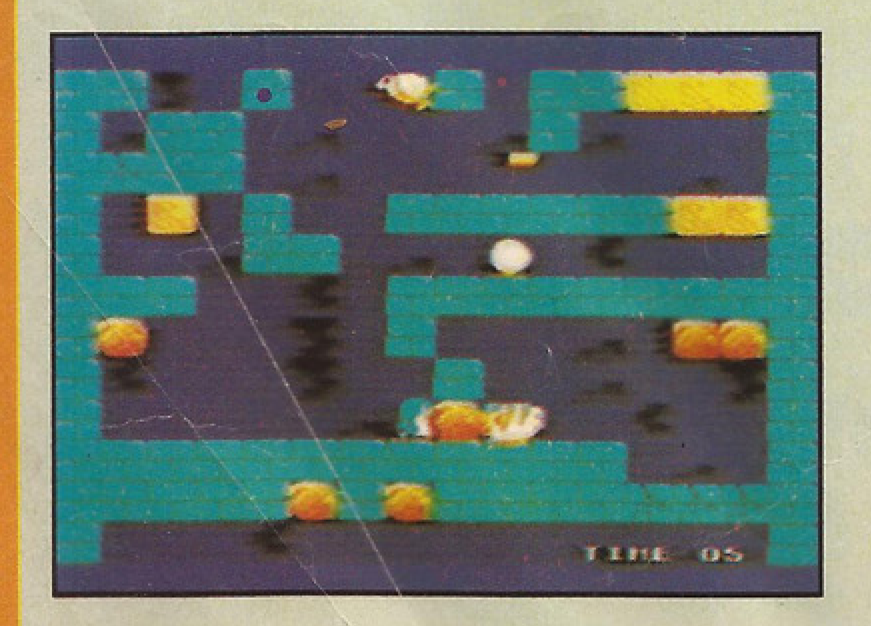


Algunos ladrillos azules quedan apenas agrietados con los picotazos. Sólo el peso del huevo puede quebrarlos de una vez.

Cuidado con los bloques en forma de piedra: cuando se los toca se caen.

Enemigos del huevo

Mientras el pingüino trabaja arduamente para encontrar los caminos en la pantalla, el huevo no está libre de algunos peligros. Un pájaro puede aparecer y, en pleno vuelo, soltar una piedra bien arriba de tu protegido. ¿Viste los osos blancos que andan de un lado a otro? Si dejás los huevos cerca de estos bichos, serán devorados. Además, los osos también atacan a los pingüinos.



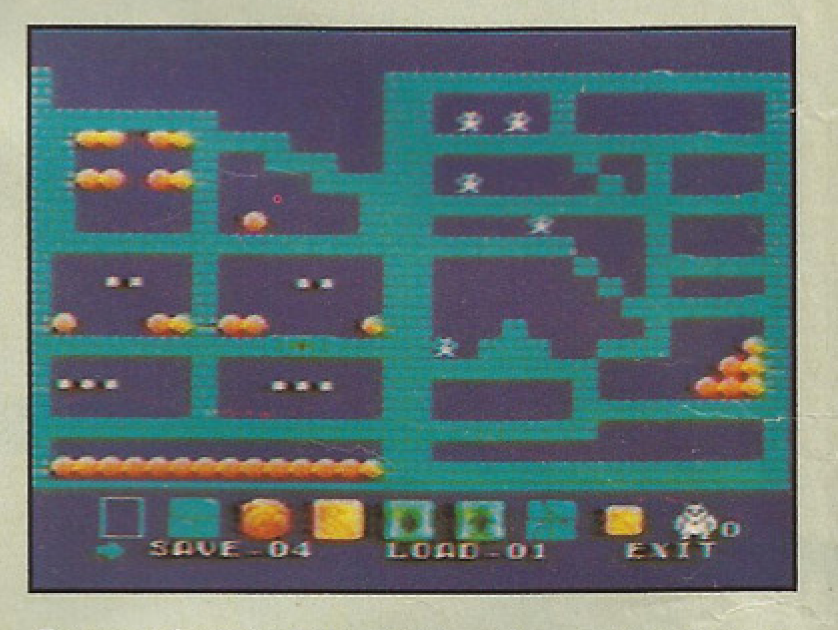
Para librarte del oso, hacé que la piedra caiga sobre su cabeza . O bien encerrá al bicho entre la piedra y la pared.

Sin apuros

Este tipo de juego en que un movimiento en falso puede colocarte en una situación sin salida. Planeá muy bien tu jugada, y no te gastes en controlar el tiempo: sólo vale para agregar bonus a tu puntuación. Si el tiempo llega a cero, no ocurrirá nada malo.

Armá tu pantalla

Penguin Land tiene batería interna y un Edit Mode para que armes tu propia pantalla. En este modo de edición, usá el botón 2 para seleccionar los elementos de la fase y el 1 para colocarlos en el lugar deseado. Después de lista tu pantalla puede ser grabada en la memoria del cartucho. Llamá a un amigo para apostar quien hace la pantalla más difícil. Es una manera diferente y divertida de jugar este game.



Para repetir el elemento elegido varias veces en la pantalla, presioná el botón 1 y mové el Direccional.

PENGUIN LAND/Sega			
Estratégia	30 fases		1 Jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

CONSEJOS PARA PINGüINOS EN SU PRIMER VIAJE

Algunos ladrillitos azules tienen puntos.

El huevo determina el límite de movimiento de la pantalla. Para ver lo que hay más abajo, tenés que empujar el huevo hacia abajo.

Dejá el huevo en un lugar seguro. Hacé todo lo que tenés que hacer y sólo después andá a buscarlo.

Vos podés mover el huevo si estás en una plataforma más baja y al lado de él. Da un saltito y lo vas a tocar con la cabeza.

Los bloques con las figuras de huevos y pingüinos son pasajes libres. El huevo cae directo, pero para que pase el pingüino es necesario apretar el botón 2.

Cuidado con no dejar el huevo metido en un agujero. Si intentás pasar por encima del huevo, éste se va a romper.

SEGA

Promoción

Master System 3D

BUSCA ESTA FABULOSA PROMOCION EN:

Capital:

Carpemet	Perú 5
Casa Reimar	Lope de Vega 2614
Casa Rodó	Boedo 1050
Casa Salvi	Sarmiento 531
ETC. Drugstore	Montevideo 1608
Electrosur	Lima 1781
Estrategia	Camargo 813
Expohogar	Rivadavia 5423
Frávega	Valentín Gómez 2813 y suc.
Garbarino	Av. Cabildo 2027 y suc.
Garten SRL	Córdoba 4557
House Hold SA	Lope de Vega 1580
Fontana	J. B. Alberdi 5845 y suc.
Jorge Juritz	Chile 853 (local 63/82)
Jug. 1810	Av. Rivadavia 5234
Jug. Colón	Santa Fe y Talcahuano
Jug. Dixi-Land	Alto Palermo (loc. 121)
Jug. Jaque Mate	Av. de Mayo 1320
Lloret Toys	Florida 877 (Harrods)
Lama Hogar	Boedo 1068
Lomas Hogar	Piedras 691 (local 10)
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda
Metrópolis	Olleros 2399
Monelos Hogar	Av. Sáenz 993
Musimundo	Cabildo 2143 y suc.
Noi-Hogar	Av. San Juan 3617
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
Pachi de todo	Av. Pueyrredón 140 (loc. 71)
Regalos Golden	Av. San Juan 3984
Selar SA	Florida 334 y suc.
Sol Hogar	Lima 1111
TV Omega	Av. San Juan 2316
Tiendas Venus	Lynch 3855
Video Club París	Ramallo 1707
Video Club Soft	Av. San Juan 3649

Provincia:

Catamarca:	
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884
La Rioja:	
Audio 2000 SRL	Rivadavia 502
Mar del Plata:	
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698
Scioscia	Independencia 2956
Blandino	Vértiz 3955
Sielmar SA	Independencia 1901
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479
Sirocco	Corrientes 1760
Mendoza:	
El Mayorista	Córdoba 151
Girala	H. Yrigoyen 53
Giglio	Av. Mitre 80
Neuquén:	
Renovar	Bouquet Roldán 6
Rosario:	
El Chino Imp.	San Martín 861 (loc. 42)
Salta:	
Rey Color	Alberti 245
San Luis:	
Casa Ribeiro	Pedernera 435
San Luis Hogar	San Martín 674
Tucumán:	
Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Oferta limitada hasta agotar stock.

GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA
para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

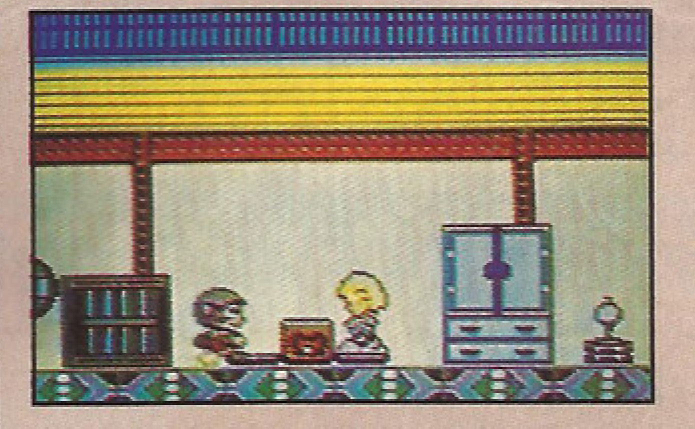
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

¿Ya conseguiste pescarle la vuelta a este juego? Si todavía tenés dudas, echale un vistazo a estos consejos. Recordemos que el objetivo de Alex es encontrar el High Tech World, un lugar lleno de Arcades. Para llegar allí, tiene que juntar las ocho partes del mapa de High Tech World. Aquí van las cinco primeras partes. En una próxima edición, vas a saber dónde están las tres restantes.

Password - Para comenzar el juego fuera de casa, ya en el bosque, usá la password Kep Y sOpLRZ.

Primer Trozo - Lo tienen los padres de Alex, en el quinto piso. Primero te van a dar un mapa falso; salí de la sala, volvé enseguida y tomá el verdadero. Es necesario sudar bastante para que los viejos suelten el mapa.

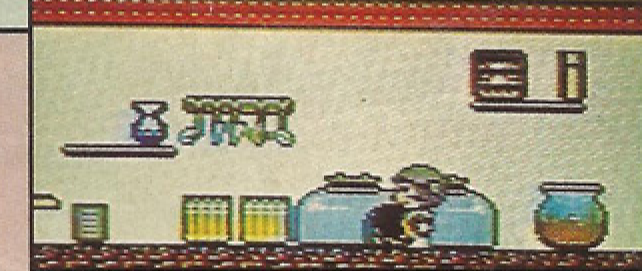
Segundo Trozo - Lo ganás si acertás en las pruebas de la profesora Mary, en el tercer piso. Las res-



puestas son, por orden: Tokyo, Vicel, 450, Athens, 5050, 206, 50, Lira, Mozart y 5.

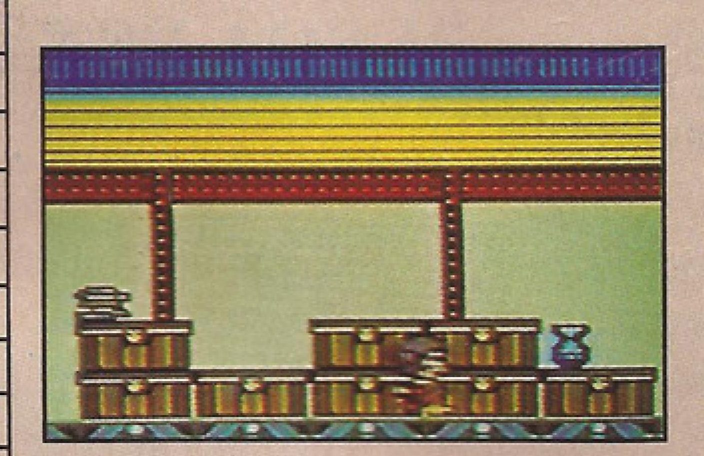
Tercer Trozo - James, del cuarto piso, tiene el tercer pedazo del mapa... pero está todo quemado. No lo toques y subí al primer piso, donde tenés que llamar a Rockwell en el número 1234321. Después todavía tenés que entrar y salir seis veces en la primera puerta después del reloj, hasta que Rockwell salga y te entregue el restaurador de papeles. Sólo entonces volvé a James y tomá el tercer trozo.

Cuarto Trozo - Este es fácil. Andá hasta la cocina del primer piso y tomá el trapo en el calderón de



agua, a la derecha. Después, andá hacia la izquierda. Al lado de la mesa, en el suelo, hay un tacho de basura violeta donde vas a encontrar la otra parte del mapa.

Quinto Trozo - Andá al tercer piso y subí la escalera de la iz-



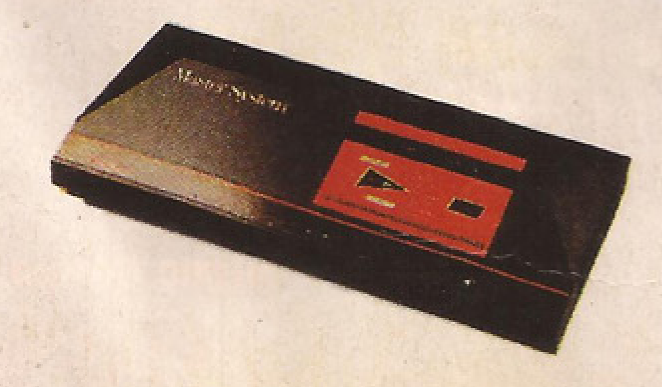
quierda. Cerca del florero azul hay una pequeña escalera: tomala. Volvé al tercer piso, hacé que Alex suba hasta el reloj y tome el trozo de mapa que se encuentra allí.



Master System

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener.
Super veloz y super divertido, es Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el Mundo entero llega a la Argentina para tu Master System.
Sonic tendrá que atravesar una pantallas increíbles con una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿Crees que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad?
Sonic es lo más rápido que verás en Master System. Si es que lo ves.







GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

secret • top secret • top

TER - MASTER - MAS

ULTIMA IV

Para ganar mucho dinero, andá para el castillo y buscá la sala de los guardias. Entrá por la puerta secreta y juntá todo lo que puedas. Repetí la operación cuantas veces quieras.

Y'S

Para hallar el primer libro: en el quinto piso del castillo hay una estatua azul, ahí está la puerta que te llavará al libro. Necesitás usar una máscara para ver y meterte en la sala secreta donde está lo que buscás. Obviamente habrá una criatura asquerosa que intentará impedirlo, por lo tanto, tendrás que destruirla lo antes posible.

BLACK BELT

Para conseguir Continue, apretá Start. La pantalla se pondrá negra durante dos segundos. Apretá Reset dos veces.

GOLVELLIUS

Para seleccionar Sound Test, comenzá un juego nuevo. Cuando la pantalla muestra a Kelenis llendo en dirección al tunel, apretá la diagonal superior izquierda y los botones 1 y 2. Ahora soltá los botones y oí los sonidos.

R-TYPE

En este juego existen muchos mas sonidos de los que imaginás. Hacé el procedimiento normal para el Sound Test, o sea, moviendo el botón Direccional en el sentido de las agujas del reloj durante la pantalla de continue. Con esto entrás al Sound Test con 17 opciones. Seleccioná la del número 17, presioná los botones 2 y Direccional para la derecha y pasarás al sonido 18. Todavía con el botón 2 presionado, continuá apretando el Direccional para la derecha y llegarás a la opción 95.
Ahora que sabés hacer este Sound Test, seleccioná el sonido número 62- es el que se escucha cuando conseguís un crédito y apretá el botón 1 tres veces para hacerlo sonar tres veces. Después que salgas del Sound Test, notarás que tu número de vidas aumentó a 30.

THUNDER BLADE

Después de perder la última vida, apretá la diagonal derecha inferior al mismo tiempo que presionás el botón 2. Con este truco volvés al lugar en que perdiste.

OUT RUN

Si tenés dudas sobre qué dirección debes seguir en las bifurcaciones de los caminos, quedate tranqui. En la bifurcación que lleva a la segunda fase, andá por la izquierda; derecha en la que va para la tercera fase; izquierda para la cuarta y derecha para la quinta.

SPACE HARRIER

Para seleccionar Sound Test, durante la pantalla de presentación, apretá el Direccional para la derecha, la izquierda, abajo y arriba. Elegí el sonido y presioná el botón 1.

AFTER BURNER

Podés pasar ileso hasta la fase 12 fijando tu avión en posición diagonal, del lado que prefieras. Los disparos enemigos no te causarán daños.

THE SECRET OF SHINOBI

Para entrenarte en todas las fases, tenés que apretar los botones A, B y C al mismo tiempo y Start durante la pantalla de presentación.
Podés ganar hasta 200 mil puntos después de enfrentar cada villano. Acertale al jefe hasta sobrepasar dos llamas de fuerza. Ahora intentá zafar de los agresiones del jefe, sin atacarlo, hasta los dos segundos finales. Ahí lanzale una ninjtsu y la máquina te recompensará con 200 mil puntos.

ALTERED BEAST

Si cuando aparece la indeseable pantalla de Game Over, tenés más de 1.000 puntos, obtendrás Continues moviendo el botón Direccional para arriba y los botones 1 y 2 al mismo tiempo.

ESTO RECIEN EMPIEZA. HABRA MAS !

DISTRIBUIDORA DEL INTERIOR

Distribuidor Oficial para CORDOBA de BIT ARGENTINA

Toda la línea de consolas de videojuegos **BITGAME 100 - SUPER BITGAME - VIDEO RACER - MEGA DRIVE - PC ENGINE - GAME GEAR**
Accesorios: **SIMULADORES - PISTOLAS - AMETRALLADORAS - JOYSTICKS PROFESIONALES**
y más de 600 títulos en **CARTRIDGES.**



Igualdad 52 - PB. Of. 1 Tel. (051) 35662 - Ciudad de Córdoba

LOS PORTATILES TAMBIEN

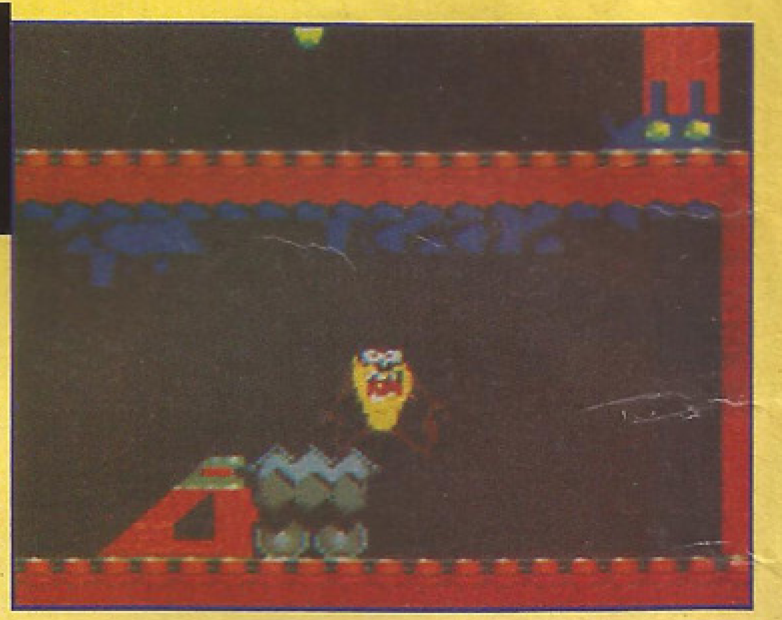


A pesar de estar muy concentradas en la pelea por el liderazgo del mercado de videogames de 16 bits, las dos archirrivales no se olvidaron de sus portátiles. La tendencia es, incluso, a que asuman una importancia cada vez mayor. Al final de cuentas, como dijo Nintendo, éste ya es un negocio de un millón de dólares.

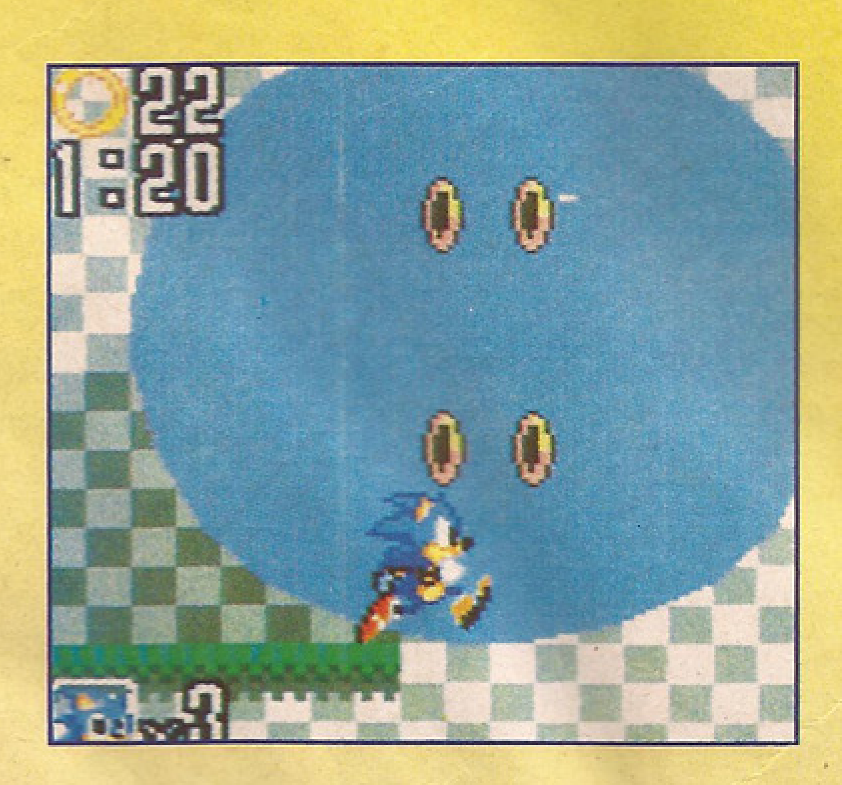
Lanzado en julio de 1989, el Game Boy de Nintendo, ha sido hasta ahora el preferido por los gamemaníacos "que no salen de casa sin él" (el videogame). El número de GB vendidos en los Estados Unidos está cerca de los 10 millones. Nintendo considera que este año se venderán más de 4 millones de unidades.

El Game Gear, de Sega, fue lanzado exactamente dos años después que su competidor (julio de 1991) con la ventaja de tener la pantalla en colores y un adaptador capaz de hacerlo funcionar como aparato de TV. Las ventas del portátil tienen gran éxito y Sega

Sonic 2, Batman Returns y Taz: pronto, en la pantalla de tu Game Gear

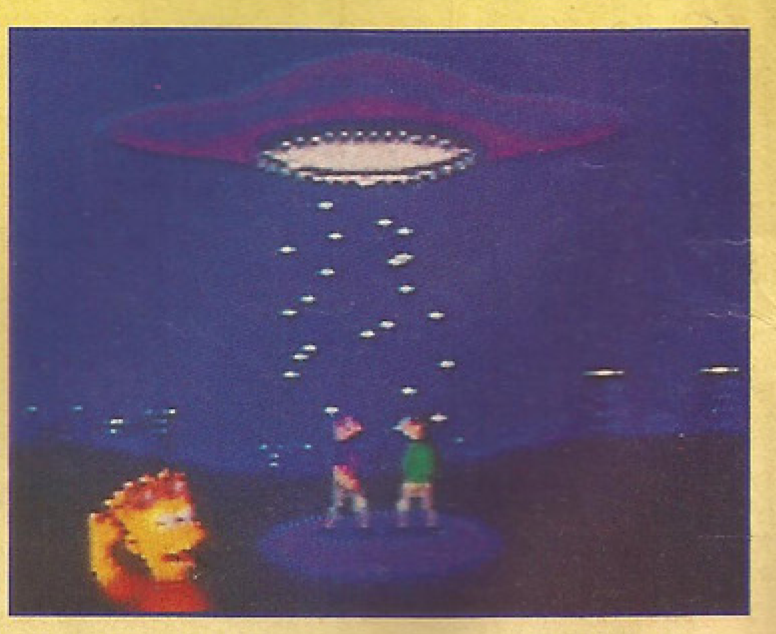


Sega tuvo un gran triunfo destinado a aumentar la popularidad de su Game Gear: realizar versiones de juegos de éxito del Mega Drive para el portátil. **Home Alone** se estrenó en setiembre. En octubre y noviembre, aparecen **Sonic the Hedgehog 2**, **Taz-Mania** y **Batman Returns**.



En octubre también sale **David Robinson's Supreme Court Basketball**. El clásico de lucha callejera **Streets of Rage** aparecerá en las pantallitas del GG en noviembre. **Evander's Hollyfield Real Deal Boxing** y **Shinobi 2**: **Shadow of the Ninja** son las presentaciones previstas para diciembre. **Shinobi 2** promete: el ninja Musashi reaparece con poderes fulminantes como el Tornado (huracán), Earthquake (terremoto) y un enjambre de magias ninja.

Y, en cualquier momento, todavía pueden aparecer **Alien 3**, **Bart Simpson vs. Space Mutants** y **George Foreman's Boxing**.



NUEVOS JUEGOS DEPORTIVOS

A los que les gustan los juegos con deportes, les espera una fiesta. Un game que ya está en venta es la versión del famoso Joe Montana Football. Presentaciones para los próximos meses: The Majors Pro Baseball y Wimbledon Tennis.

PERSONAJES FAMOSOS

Dos personajes de dibujos animados estarán muy pronto en las pantallitas del Game Gear: Ariel, la pequeña sirenita (The Little Mermaid) y el oso volador Tale Spin. Se espera su presentación para esta Navidad.

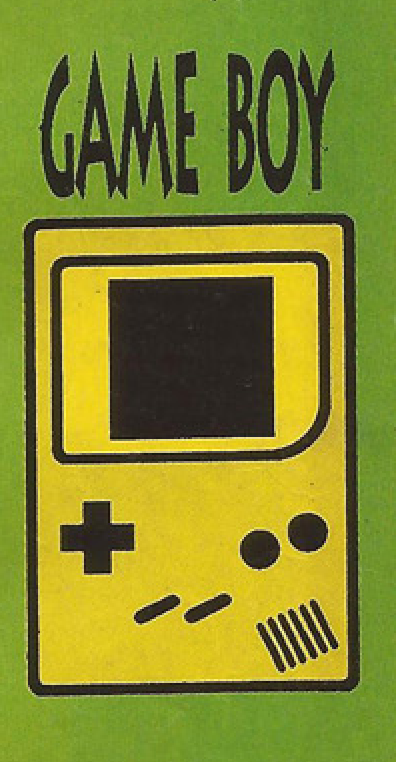
EL GAME BOY ES EL PREFERIDO ENTRE LOS PORTATILES. PERO SEGA ANUNCIA PROMOCIONES PARA GAME GEAR QUE PROMETEN BASTANTE ......

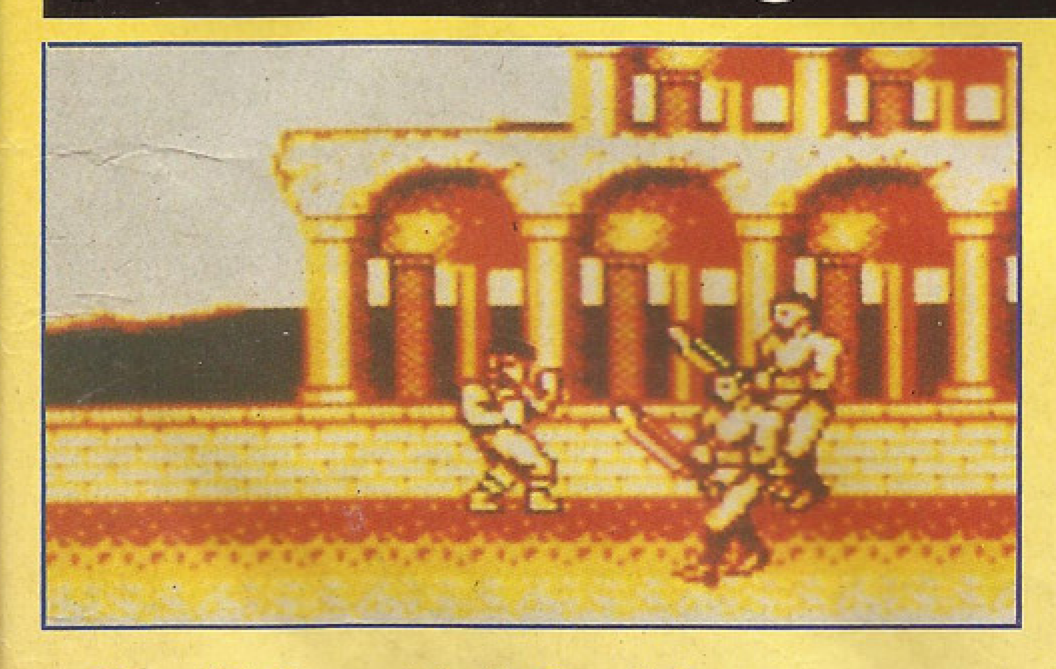
ENTRAN EN LA PELEA

espera llegar al final de este año con 2 millones de GG circulando en las manos de los gamemaníacos norteamericanos.
Pero Sega no se da por satisfecha. Para darle más manija a las ventas de su portátil, lanzó una superpromoción en los Estados Unidos: quien compra un Game Gear se lleva, de regalo, una radio AM/FM. Y también en el segundo semestre, la empresa va a lanzar una versión sin cartucho con el precio-regalo de 99,99 dólares.
La guerra de las portátiles se calienta este año con lanzamientos de nuevos juegos. El Game Boy, que ya cuenta con 170 títulos, va a incorporar 45 juegos más antes de fin de año. Sega, por su parte, promete tener 75 títulos disponibles para el Game Gear para Navidad. Con el Master Gear Converter, un adaptador para cartuchos del Master System con el GG, la lista de juegos sube a 175 títulos.



Game Boy: Mario Land 2, Simpsons 2 y Double Dragon 3









Ya salió **Super Mario Land 2**, una aventura en que el héroe bigotudo gana hasta orejas de conejo para volar.

Otro lanzamiento muy esperado es **Lunar Chase**, game estilo espacial con efectos de imagen tridimensional. Son diez etapas de pura batalla.

Universal Soldier, de Accolade, es otro game previsto para este año que promete tener mucho éxito. Su historia se basa en una película de gran éxito en los EE.UU. protagonizada por Jean Claude Van Damme y Dolph Lundgreen.

El dúo de la pesada se ve envuelto en un programa secreto del gobierno norteamericano para crear un ejército de soldados cibernéticos.

Ahora, para que se te caiga la baba un poco más: vienen **George Foreman's KO Boxing, Double Dragon 3** y **Simpsons 2**. También preparate para la aparición de **Wave Race**, una emocionante carrera de jet-ski de 16 circuitos para 4 jugadores.

C.A.R.T.A.S. G.A.M.

Queridos amigos de Action Games:
Quiero felicitarlos por la revista que está muy buena y mandarles unos trucos.

También voy a resolver el problema de Carolina Beltramo con el "Circus Charlie" y el de Gabriel Marcos Borselli con Batman 1 y recomendar unos juegos a Verónica Mohando.

Ahí van los trucos:

Nintendo/ Family

Batman 2: si hacés (flecha arriba) y Start, cada vez que lo hagas durante el juego, tendrás el poder de recargar energía y vidas.

Final Mission: si apretás Select y Start juntos podrás recargar energía.

Mario 4: si en la pantalla de presentación presionás (flecha abajo derecha) (flecha izquierda y abajo juntas) y Start empezarás en el nivel 8-1.

Wings: cada vez que pases de nivel apretá Select, Start A y B juntos y tendrás vidas infinitas en la otra pantalla.

Aclaro que tengo un Nintendo de 8 bits y estos trucos los descubrí en cartuchos de Family. Lo que pasa es que tengo un adaptador de cartuchos de Family al Nintendo por que los cartuchos originales del mismo están a un precio muy elevado.

También tengo una PC AT con monitor VGA y placa de sonido, no se cuál pero tiene, y un Super Nes, y el problema con él es que no consigo cartuchos por ningún lado y el hombre que me lo vendió tampoco sabe. Solamente tengo el Super Mario World y el Final Fight, pero no descubrí ningún truco.

Si saben de algún lugar, por favor, haganmelo saber. Bueno, para pasar la stage 5 de "Circus Charlie" primero saltá en la primera soga y esperá que la otra soga esté lo más cerca posible (tené paciencia, a pesar del tiempo 1 y fijate cuando está más cerca) y entonces saltá a la otra.

Repetí la operación. Tenés que practicar mucho, Caro, si querés pasarla. Es el final.

Ahora, Gabi, prestá atención a esta estrategia: (no se le puede poner energía infinita) durante la pantalla antes del jefe juntá el máximo de "balas" y llegá al mismo con todos. Ponete en la punta izquierda y saltá la bola que el te tira y cuando se te acerca al alcance del boomerang tirale uno, sólo uno por vez. Es la única manera posible de pasarlo con toda la energía. Después viene el guasón; pero eso es otra historia.

Ahora le voy a aconsejar a Verónica Anabel Mohando algunos juegos de Nintendo/Family Game.

Castlevania 1 no se destaca en gráficos y tampoco en sonido, pero sí en diversión y desafío.

Mega Man 1, 2, 3 y 4 también están muy buenos y yo le doy un diez a cada uno.

También el Ju Ju Legend (otro diez) y el Tiny Toons.

Bueno, me despido, tengo todos los números de la revista, sigan así, chau.

Pablo Gastón Girge
Quilmes

ACTION GAMES:
Sos el primer gamemaníaco que te enganchaste con el Desafío Action Games. Qué buena onda tenés.
Sos el ganador de una remera Action Games. Podés pasar a retirarla de lunes a viernes de 10 a 13 y de 14 a 17 hs por la editorial, Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4, Capital.
Gracias por colaborar con la revista, Caro, Gaby, Verónica y todos nuestros amigos gamemaníacos que te lo agradecen también.

Qué tal? Les escribo para felicitarlos por la excelente revista que tienen y para enviarles algunos trucos (soy fanático del Family Game)

Super Mario 3: en cualquier mundo presioná B y Select y obtendrás hongo, flauta, etc.

Ikari Warrior: cada vez que pierdas las tres vidas apretá A, B, B, A.

Tiger Heli: cada vez que pierdas apretá A, B, ↓ para continuar.

The Simpson I: cuando pases el negocio KWIK-E-MART con una cañita voladora pegale a la "E" y obtendrás 3 vidas.

Game Gear:

Wonder Boy: para seleccionar fases en la fase de presentación presioná ↓ y Start.

Out Run: en la pantalla de opciones apretá ↑, ←, los botones 1, 2 y Start.

Guillermo Posse
Ciudad Evita

ACTION GAMES:
Estamos muy contentos de que la revista te parezca excelente. Seguí mandando todos los trucos que quieras, los necesitamos mucho.

Hola, me llamo Christian J. Bragalini, ante todo quiero felicitarlos por la revista. Tengo un Bit Game y quería pedirles que me digan como vencer al enemigo final de la tercera fase que es un ninja en el Reat Total y que den la presentación y trama del ninja RYUJENDEN III porque no entiendo nada y si pudieran dar también la estrategia de Tiny Toons Adventures de Konami. Se los pido por favor. Ahí les mando unos trucos.

Ice Climber: en la pantalla de selección de jugadores presioná ←o→ para que donde dice "Mountain 01" cambie.

Mega Man 2:

Flash Man: A 2: C1, 4, 5: D, 4: E 1, 2, 3.

Wood Man: A, 2: C, 2, 4, 5: D, 3, 4: E, 1, 2, 3.

Air Man: A, 2: C, 4, 5: D, 4: E, 1, 2, 3, 4.

Metal Man: A 4: B, 1, 3: C, 4: D, 1, 2: E, 1, 3, 5.

Buble Man: A 4: B, 1, 3: C, 4: D, 2, 4: E, 1, 3, 5.

Crash Man: A 4: B, 1, 3: C, 4: D, 2, 3, 4: E, 1, 3.

Head Man: A 1: B2: C,1, 4, 5, D,1, 3: E 3,5.

Quick Man: A2: B, 1, 3, 5: C, 2, 4: E, 4.

E.M.A.N.I.A.C.A.S.

Tiny Toons: les doy mi opinión para dirigir en cada fase el personaje.

Fase 1: gato
Fase 2: pato
Fase 3: gato
Fase 4: pato
Fase 5: pato

Si te animás a pasar la cuarta fase con el gato seguí trepando hasta el final del edificio y encontrarás uno. En la quinta pantalla seguí un poco mas y encontrarás otro, volvé y agarrá el bichito.

Double Dragon 2: la solución para la fase del helicóptero está en pulsar Start y esperar 3 segundos para volver al juego y la trampita estará cerrada.

Christian J. Bragalini
Capital Federal

ACTION GAMES:
Gracias por los trucos. Muchos gamemaníacos esperaban ayudas para Mega Man 2 y Tiny Toons.

Ante todo quiero felicitarlos por la revista. Tengo 11 años y poseo una consola Mega Drive. Estoy jugando al "Spider man VS. The Kingping" pero después del nivel de las cavernas (caverns) viene el nivel que no puedo pasar.

Traté de buscar alguna salida por los tubos pero como en el tubo de mas arriba no puedo entrar, tengo que ir por el de abajo y allí siempre me quedo sin salida. También puedo usar las llaves (Keys), pero no se en dónde.

Por favor, les pediría que si es posible me contesten esta carta.

Acá tengo otra pregunta, ¿los cartuchos del Genesis son compatibles con el Mega Drive?

Toda la revista es muy buena, y si pueden traten de traer mas juegos para el Mega Drive.

Les mando los "password" del juego Lemmings

Nivel 2: IHRTDNCCAD.
Nivel 3: LRTDLCADAO.
Nivel 4: RTDLCILEAH.
Nivel 5: VLHCAHVFAG.
Nivel 6: DLCIHVTGAJ.
Nivel 7: LCAMTTDHAF.
Nivel 8: CILTTDLIAN.
Nivel 9: CAIPUDLJAQ.
Nivel 10: IHPUDLCKAI.
Nivel 11: LRUDLCCLAJ.
Nivel 12: RUDLCILMAQ.
Nivel 13: UDLCAHTNAH.
Nivel 14: LHCIIVWOAJ.
Nivel 15: LCALVUDPAP.
Nivel 16: CILVWLHQAO.
Nivel 17: CAHRTFLBBL.
Nivel 18: YHRTFLCCBE.
Nivel 19: LRTFLCADBR.
Nivel 20: RTFLCILEBK

Para sacar ventaja en el Where in the World is Carmen Sandiego, les doy algunas claves para llegar a ser inspector del tiempo. Introducilas en la opción de passwords:

1- BJFLNKB.
2- LJPXPNM
3- LLPXRPM
4- XXPXI58
5- GBKBPDN
6- XPXDKDM
7- XPXGUND

Gracias sigan así.

Carolina P. Perez
Tandil

ACTION GAMES:
Qué bueno que te guste la revista. Ahí van las respuestas:
1º) Tu pedido forma parte del Desafío-Action Games,
2º) Para saber si son compatibles el Sega Genesis con el Sega Megadrive, te aconsejamos comunicarte con el distribuidor autorizado de Sega en Argentina: Gameland S.A., Tucumán 509 1º piso, Tel. 325-7093/4.
Muchas gracias por los trucos. Son recopados. Y seguí así vos también.

Cuando estaba leyendo la revista número 5 (Octubre), en la primera página vi (donde están los dibujos de las consolas) que había un dibujo de Arcades y otro de MSX (que no sé lo que es) y no había absolutamente nada sobre eso.

Saliendo un poco del tema yo soy un fana de la revista y quisiera felicitarlos.

Otra cosa, quisiera saber si existe algun tipo de conversor Super Nintendo a Nintendo y quisiera saber si hay juegos tipo el Maniac Mansion para Nintendo.

Mi nombre es Mauro "Mac" Taranto y espero respuesta a mi carta.Ojalá su revista triunfe muchísimo.

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de estas cuatro páginas están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. No es necesario que respondas todas las dificultades, con una sola alcanza. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal



ARTASCARTASCARTASC

C.A.R.T.A.S. G.A.M.

Mauro "Mac" Taranto
Capital

ACTION GAMES:
Mauro "Mac" Taranto, aprovechamos tu carta para disculparnos con vos y todos los demás gamemaníacos, ya que los dibujos de Arcades y MSX del sumario de la edición Nº5, fueron publicados por error. Es muy bueno para nosotros que haya lectores como vos, atentos a todo lo publicado. Eso nos da fuerza para seguir y nos mantiene despiertos.
En cuanto a la existencia de algún tipo de conversor de Super Nintendo a Nintendo, te comentamos que nosotros no tenemos conocimiento del mismo. Consultá en algún negocio de videojuegos.
Gracias por querer que Action Games triunfe muchísimo.

Me dirijo a ustedes para felicitarlos por la revista, que está copada porque está en onda con los trucos y con el Top Ten.
Lo que les pido es que cuando puedan pongan la estrategia de Simpson 2. También que pongan un poco más de PC y especialmente algo de fútbol para computadora. No les robo más tiempo. Sigan así.

Diego Vidal
San Isidro

ACTION GAMES:
Gracias por felicitarnos por la revista y nos alegramos que te copen los Top Ten y los trucos.
La estrategia del Simpson 2 salió en la Action Games Nº2 que si no la tenés podés conseguirla en nuestra editorial.
Action Games muestra todos los videojuegos. Es por eso que tratamos de poner un poco de cada uno.
Suerte Diego.
Seguí así vos también.

Hola, tengo 13 años y una propuesta: canjear o simplemente dar trucos, yo tengo (agárrense) más de 1270 trucos. El que quiera canjear o pedirme trucos de tal o cual juego que me llame los días de semana de 10 a 12 y de 18 a 20hs al 476 0688
P.D.: el que quiera pedirme trucos por carta tiene que escribirme a Luis Sáenz Peña 141 piso 5º Dto. "D" (1110) Capital Federal (poniendo $0,40 en estampillas)

Mauro J. Maccini
Capital

ACTION GAMES:
Mauro, si tenés más de 1270 trucos sos un fenómeno. Ya dejaste tu teléfono y dirección así que ni bien salga publicada esta carta te van a llamar un monton de gamemaníacos para canjearte o pedirte trucos.
¡Chau, fiera! Mandá todos los trucos que quieras.

Me llamo Sergio, tengo 14 años, vivo en Almagro y soy un fanático de su revista. Les escribo esta carta para agradecerles lo mucho que me ayudaron con los trucos que publican. Quisiera hacerles una pregunta.
El otro día me compré las Tortugas Ninja 3, eso creo. Cuando inserté el cartucho decía Tortugas Ninja 2.
Quiero saber si es un cartucho pirata o se trata de una falla.
Muchas gracias por leer esta carta y ser un lector entre los miles de Action Games.

Sergio Bacigalupe
Capital

ACTION GAMES:
Nosotros también somos fanáticos de Action Games. Respecto a que si tu cartucho de Tortugas Ninja es trucho o tiene una falla, te aconsejamos que vayas a consultar a donde lo compraste.
Gracias por escribirnos. Seguí haciéndolo.

Quiero decirles que me gusta mucho la revista y que la colecciono desde el número 1.
Quiero comprar una consola de 16 Bits y me interesa la Super Nintendo. Por eso les hago 5 preguntas:
1) ¿Cuánto cuesta?
2) ¿Dónde la puedo conseguir?
3) ¿Cuáles son sus mejores juegos?
4) ¿En qué se diferencian la Super Famicom y la Super Nes?
5) ¿Se puede conectar un CDRom en la Super Nes o sólo en la Super Famicom?

Roberto Walter Israel Olivares
Capital

ACTION GAMES:
No dejes de coleccionarla por que cada vez va a estar mejor. Para saber cuánto cuesta y dónde podés conseguir un Super Nintendo, consultá en Space Station o en algún negocio que anuncie en la revista.

Me dirijo a ustedes a fin de que contemplen la posibilidad de continuar con la explicación del juego "Star Treck" ya que hace dos números atrás prometieron que lo iban a continuar y no lo han hecho.
Estoy trabado en el planeta Iotia y allí parece que el juego termina sin poder conocer los otros 23 planetas.
Por favor, ya sea por carta o por medio de la revista aclarenme como hacer para salir de este lío.
Desde ya les quedo muy agradecido y los felicito por la calidad de la revista que supera ampliamente a las otras que compiten en los quioscos.

Lucas Martín Rebecchi
Capital

ACTION GAMES:
Lo de Star Trek fue una presentación del juego. El desafío es tuyo. Animáte a seguir hasta el fin y serás un winner. Gracias por los elogios.

CARTASCARTASCARTAS

E.M.A.N.I.A.C.A.S.

Estoy en quinto grado y tengo 10 años. Poseo un Nintendo de 8 bits y me gustaría que en las hojas que muestran los juegos de la misma marca pongan algunos de aventura como ser el Battletoads. Yo soy uno de esos gamemaníacos a los que no les gustan los juegos lentos ni para pensar mucho.

Gracias por su atención, espero su respuesta.

Raúl Nicolás Benmergui
Zarate

ACTION GAMES:
Nicolás, el Battletoads fue publicado en las revistas Action Games Nº3, 4 y 5, si no las tenés pasá por la editorial que acá todavía las vendemos.
Gracias a vos por escribirnos.

Les envío la estrategia de Street Fighter 2:

El mejor hombre para luchar es Ken. Cuando Ken pelea con Chun-Li es preferible meter trabas y cuando saltan una piedra.

Cuando Ken pelea con Zangyef es mejor saltar continuamente y cuando está bajando presionar el botón traba.

Cuando Ken tiene que romper el auto, es preferible primero las patadas a los dos costados y después darle con el puño común hacia el centro del auto.

Cuando Ken tiene que pelear con Guile hay que tener cuidado porque tira boomerangs, pero estos pueden saltarse. Después utilizá la misma forma de pelear que con Chun-Li.

Cuando Ken se tiene que enfrentar con Blanca hay que acercársele y golpearlo con el puño Nº3. Después utilizá la misma forma de pelear que con Chun-Li.

Cuando Ken se encuentra en una viñeda hay que tratar de pegar ya sea con puño patadas para lograr derribar 25 barriles.

Cuando Ken se encuentra con los barriles en un muelle hay que derribar los 17 que aparecen ¡pero tené cuidado! Cuando Ken pelea con el boxeador, éste no va a poder pegarte patadas porque es boxeador, entonces metele muchas trabas.

Cuando Ken se encuentra con Honda pelealе como a Chun-Li, pero cubrite mucho más.

Todos los demás enemigos no los digo (sinó el juego es regalado).

Me llamo Ignacio Zamora y quisiera contarles las cosas buenas y las malas de la revista.

En primer lugar las cosas buenas son muchas, como ser la parte gráfica, muy buenos juegos, etc. Me gustaría que saquen más partes de Super Mario y Sonic y también más páginas de Game Boy y muchos juegos nuevos.

Gracias y no los quiero molestar más. ¡Un millón de disculpas!

Muy buena la revista

Ignacio Zamora
Quilmes

ACTION GAMES:
Super Mario fue publicado en la Action Games Nº3 y Sonic en las Nº3 y 4. Es espectacular tu estrategia de Street Fighter 2. Si tenés el desarrollo de otro juego mandalo
Sos un genio, chau, chau, chau.

Hola, me llamo Maximiliano N. Devolder y me gusta mucho la revista, la compro desde la primera edición y quisiera que publicaran algunos trucos de Adventure Island 2. También si me pueden mandar una lista con los mejores juegos de Nintendo. Vivo en Capital Federal y les agradezco mucho el haber publicado algunos trucos de Super Mario Bros 3, que gracias a ellos pude llegar a la final. Me gusta mucho la revista y la compraré siempre.

P.D.: saludos

Maximiliano N. Devolder
Capital

GANADOR DEL DESAFIO

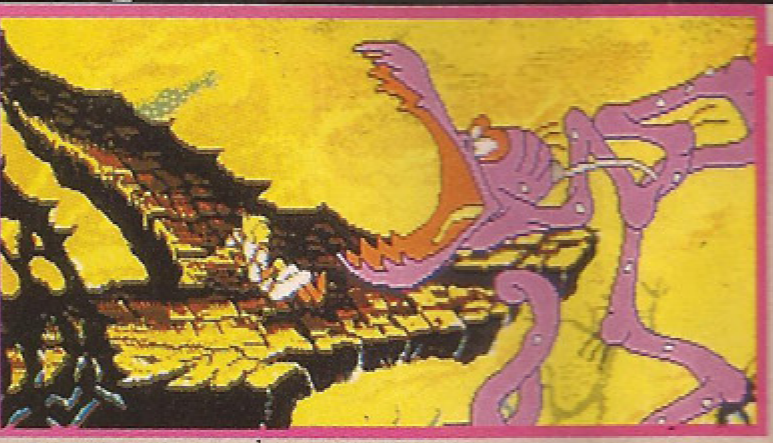
PABLO GASTON GIRGE
DE QUILMES

Podés pasar a buscar la remera que te ganaste. La banda Game-maníaca te lo agradece. Hay muchas remeras esperando ganadores. *Asi que ¡a escribir man!*

CARTASCARTASCARTASCA

SPACE ACE

Si ya conocés Dragon's Lair de las Arcades, no te va a costar entender cómo funciona este juego. Con ritmo de dibujo animado, Space Ace es un game con una serie de escenas en secuencia. Sólo que la continuidad de cada escena depende de un determinado comando... y si el jugador yerra, el juego termina. La historia no es precisamente original: terrible villano secuestra indefensa muchachita, que es salvada por audaz héroe. La historia tampoco necesita ser muy complicada, ya que las cosas ocurren tan rápidamente que no da tiempo para prestar atención...



¡Cuidado! Si no frenás a tiempo (usá ↓), vas a parar a la garganta del monstruo.

Comandos en el momento justo

Para jugar, usás las teclas direccionales, que corresponden a los movimientos: el INS del teclado alfanumérico ó el 0 del teclado numérico para tirar. Cuando la escena pide un comando, tenés que adivinar rápidamente cuál es y presionar la tecla una sola vez.

SPACE ACE/Readysoft

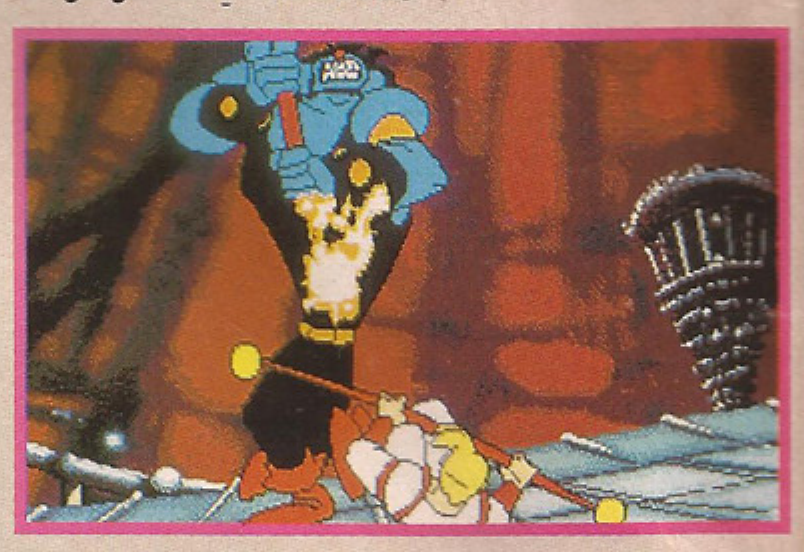
Acción — 1 Jugador

Lanzamiento Brasoft





GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



En la pelea con Borf, el movimiento correcto para escapar de un garrotazo es rodar hacia la derecha, presionando →.

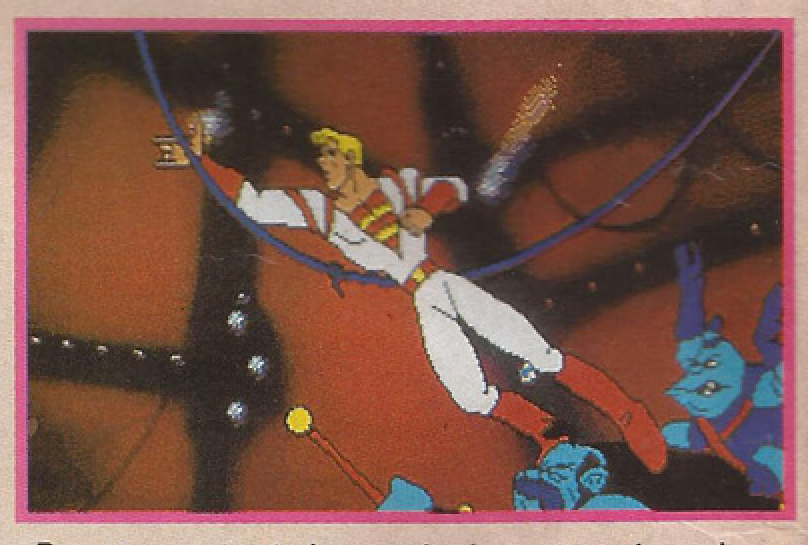
Para oír las voces digitalizadas y la pista sonora alucinante, usá la placa soundblaster



Si por apurado apretás una tecla dos veces o más, el juego no considera el comando. Y vos te vas al diablo igual.

Trucos de expertos

Al terminar una escena, apretá el S (Save) varias veces para salvar esta posición. Si morís, dejá que el juego recomience y apretá L (load) para cargar esta situación en que paraste. Otra cosa: cuando vos morís, fijate bien en la escena que la computadora te muestra a continuación. En este momento podés ver la secuencia de la escena y acertar el comando la próxima vez.



Para agarrarte de la cuerda, los comandos adecuados son ↑ y ←.

LEMMINGS 2

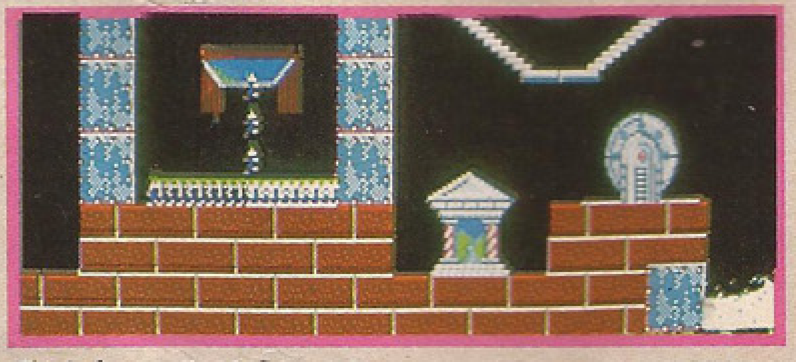
Ahí vienen más y más lemmings. La segunda versión de este increíble juego de razonamiento y rapidez trae pantallas todavía más locas para resolver. Como si no bastara, los niveles de dificultad fueron ampliados de tres a cinco: ahora tenés Tame, Crazy, Wild, Wicket y Havok. ¡No es fácil, no!

Funciones de la izquierda a la derecha: ★ Disminuir velocidad de caída de los lemmings ★ Aumentar la velocidad de la caída ★ Subir paredes ★ Caer con paraguas ★ Explotar un lemming ★ Bloquear el pasaje ★ Construir escalera ★ Cavar en línea recta ★ Cavar diagonalmente hacia abajo ★ Cavar hacia abajo en línea recta ★ Pausa ★ Explosión general de los lemmings.

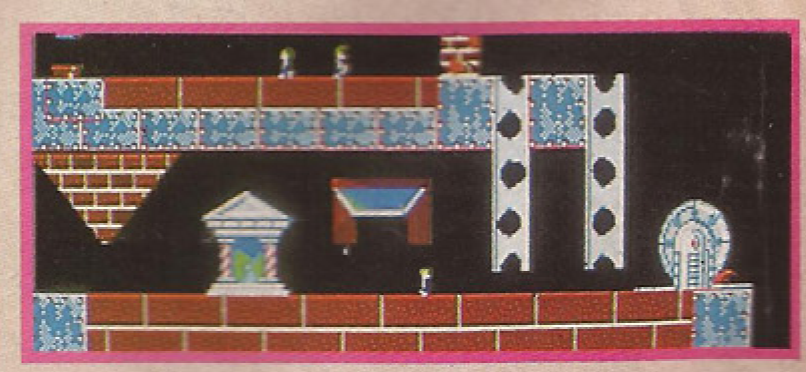
Trampas

Otra diferencia entre este juego y el anterior es que ciertas pantallas poseen trampas mortales para los pobres bichitos: rollos compresores, martinetes, etc. Además de conducirlos hacia la salida, vos tenés que mantener a estos descuidados bichitos lejos de las trampas.

Atención: Lemmings 2 tiene traba de protección.



En la pantalla 6, nivel Crazy, el password es LRUFLCALBK



Mantené los lemmings lejos del martinete (a la izquierda, arriba) y del rollo compresor (inferior, derecha).





GAMEMANIA

1er Centro de Atención Integral
del aficionado al videojuego

VENTAS MAYORISTA Y MINORISTA

TODAS LAS CONSOLAS Y EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTRIDGES DE CADA LINEA

Vení y probá tu juego favorito



• VENTA •
• CANJE •
• ALQUILER •

NUEVA LINEA DE EXHIBIDORES DE PIE Y PARED PARA COMERCIOS

SORTEOS SEMANALES PARA NUESTROS CLIENTES

TUCUMAN 2111
Casi Junín
951-3703

EN SUS DOS DIRECCIONES DE CAPITAL

QUINTINO BOCAYUVA 61
Alt. Rivadavia al 4000
981-3444

SEGA NEC

NEO GEO

NINTENDO ORIGINAL FAMILY GAME



GP UNLIMITED

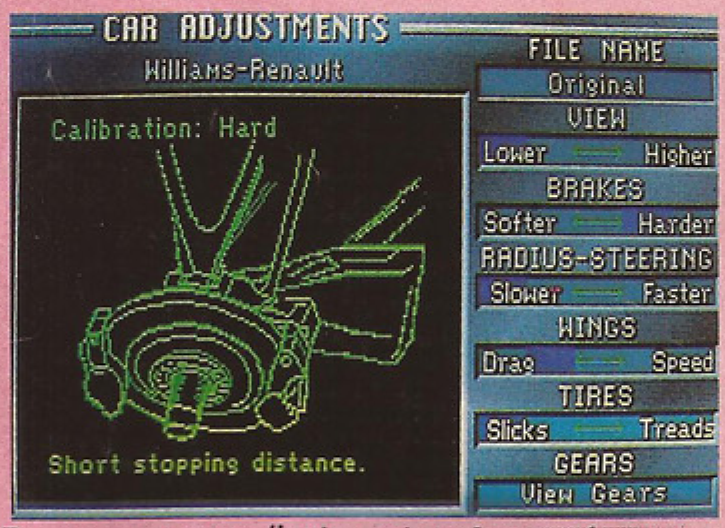
Producido por el mismo equipo del Test Drive 3: The Passion, este game se diferencia por la cantidad de opciones que ofrece. Los ajustes del auto, los elementos de montaje de pistas, la variación del clima en las carreras, todo esto es más completo. Ahora, la diferencia es la dirigibilidad de los autos, que en esta versión son todos de Fórmula 1: es mucho más difícil dirigir estas máquinas que los vehículos de la serie Test Drive. Para complicar un poco las cosas, los efectos sonoros no son ni muy buenos ni muy precisos: no te fíes mucho de ellos para percibir cuándo estás andando, derrapando, etc.



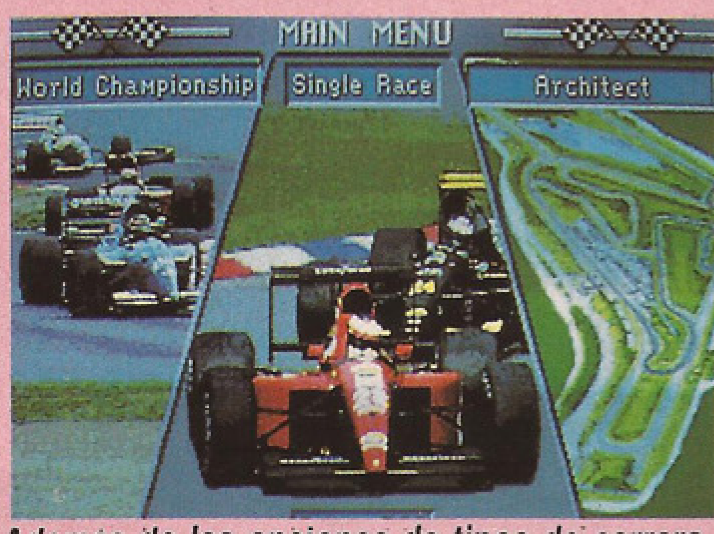
Las imágenes de la pista en movimiento no dan la sensación total de la velocidad. Consultá el velocímetro para no confundirte.

Autos

Las máquinas que podés elegir son la
ción final) seguida por la MacLaren, Ferrari, Benetton y Tyrrell. Como podés hacer muchos cambios, de repente una Tyrrell compite bien con una Williams en pista de baja velocidad. Los autos vienen con configuración original, que vos ajustás en los ítems: altura, frenos, radio de dirección, aerofoils, gomas y marchas.



Para carreras con lluvia, usá un freno más suave (soft). Con tiempo bueno, es mejor usar frenos más duros (hard).



Ademas de las opciones de tipos de carrera, tenés la Architect para montar tu propia pista de prueba.



WILLIAMS: CONFIGURACION PARA PRINCIPIANTES EN PISTA SECA

Altura del auto (view): Very Low
Frenos (brakes): Hard
Radio de dirección (radius steering): Very Slow
Aerofoil (wings): Soft Slicks
Cambio (gear): dejar la 3ª y 4ª marchas más fuertes

TIEMPO	Podés tener tiempo bueno, lluvioso o inestable en las carreras. En los modos Practice y en carreras simples, vos podés controlarlo. En el World Championship esta variación es aleatoria.
HACE TU CAMPEONATO	GP Unlimited permite que vos montes tu propio campeonato con las pistas que quieras, en el orden que quieras, fijando el número de autos de las pruebas y el número de vueltas.
PILOTO AUTOMATICO	Si en el comienzo te sentís como el piloto que aprendió por correo, usá el sistema Lane Control. La computadora hace las curvas y vos solamente acelerás.
DETALLES	Los escenarios tienen niveles de detalles: low (bajo), medium (mediano) y high (alto). Cuanto más alto el nivel, más elementos tienen los escenarios. O sea, más cosas contra las que podés chocar.

En la Segunda Guerra Mundial, un agente americano está espiando una base de operaciones militares alemana. Descubierto y preso en el terrible castillo de Wolfenstein, no se queda esperando sentado a que lo ejecuten. Un día, cuando el guardia de la prisión va a llevarle su comida el espía consigue dominarlo y huye con un cuchillo y un revólver. Así comienza la aventura del capitán William Blazkowicz en el Castillo de Wolfenstein, game de acción con una pizca de RPG.

Armas

Al comenzar la aventura, vos sólo tenés un cuchillo y una pistola. Juntá municiones para la pistola eliminando a los guardias. Tu arsenal incluye también ametralladoras: las mismas podés encontrarlas en pasajes secretos o junto a los guardias azules. Hay también unas pocas ametralladoras escondidas en el castillo. Es la única arma capaz de eliminar al último jefe, en el piso noveno.

COMANDOS
FLECHA - Dirige los movimientos
BARRA DE ESPACIO - Abre pasajes secretos y puertas
CONTROL - Para tirar
ALT+DIRECCIONAL - Usá estos comandos para andar de lado

CASTLE OF WOLFENSTEIN 3D/ ID Software Production

Acción/Aventura
1 Jugador
Placas Adib
Soundblaster






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

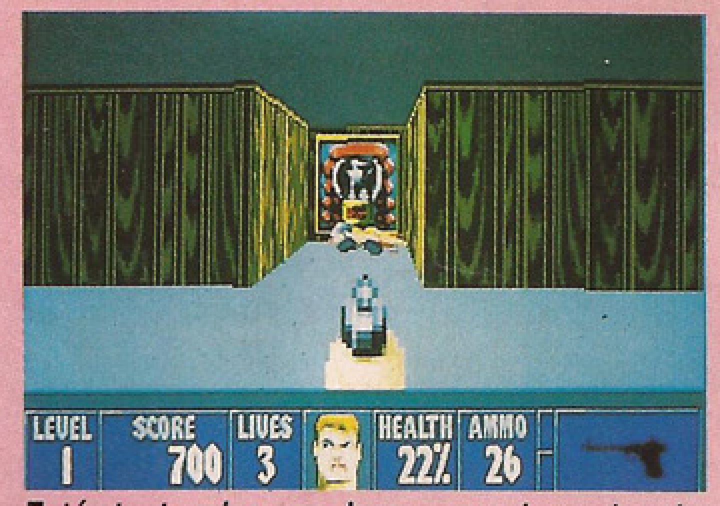
CASTLE OF WOLFENSTEIN 3D

Tridimensional

El ángulo de visión del jugador es el mismo del personaje, característica típica de los RPG. Tu objetivo es huir del castillo, explorando sus nueve pisos en busca de armas, municiones, ítems de energía y vidas extras. Algunas armas y municiones pueden ser tomadas de los numerosos guardias que tenés que enfentar en las salas del castillo. Los demás ítems están escondidos en pasajes secretos. Para abrirlos tenés que empujar las paredes usando la barra de espacio.

Energía

Existen dos maneras de verificar el nivel de energía de tu personaje. Una es el porcentaje de Health (Salud), y la otra la propia cara del capitán. Según va recibiendo tiros, los ojos se le ponen hinchados, la nariz comienza a sangrar, surgen arañazos, etc. Hay cuatro tipos de ítems que recuperan energía: comida, caja de primeros auxilios, comida para perros (¡puaj!), y sangre. La sangre no es para transfusiones: en un acceso de vampirismo, el capitán se la bebe.



Está atento a las paredes con cuadros o banderas. Generalmente, estos adornos esconden pasajes secretos.

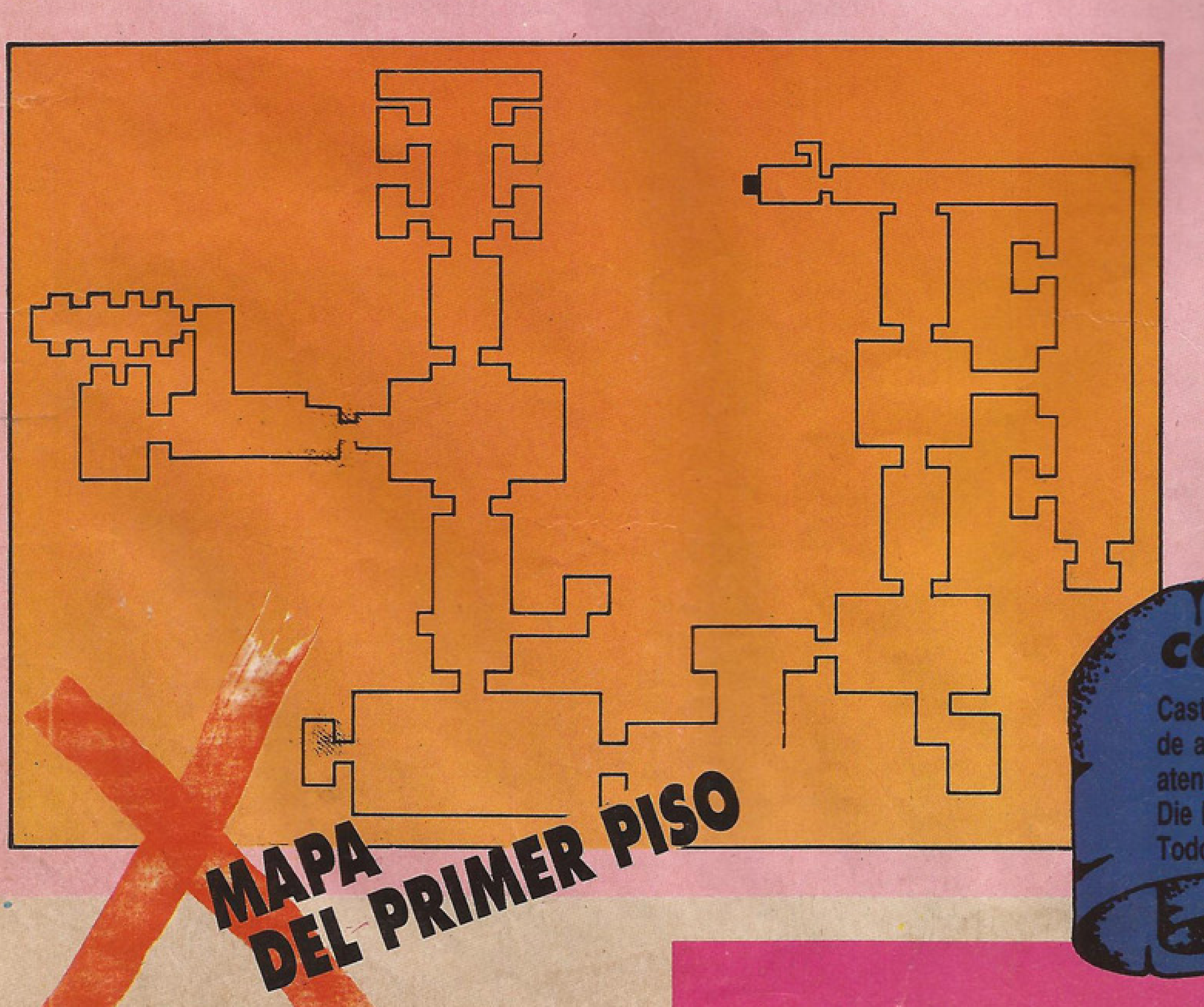


Al final de cada etapa, el juego revela el porcentaje de salas secretas (Secret Ratio) que vos encontraste. No descanses hasta hacer 100%.





Cuidado al atravesar puertas: puede haber un guardia ahí cerca. Dispará un tiro para llamar la atención.



MAPA DEL PRIMER PISO

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

En este emocionante capítulo de la historia, vos vas a saber cómo conseguir otro trozo del mapa, el que está en la casa de la gobernadora Elaine Marley. ¿Te acordás de la invitación que te enseñamos a tomar en la ruleta (AG Nº 7). Tomala y fijate lo que tenés que hacer:

FANTASIA - Presentá la invitación en el comercio de disfraces en la isla Boot. Pero no podrás elegir un traje.

FIESTA - Apenas entrás, vas a descubrir el mapa revisando un cuadro de la sala. Después de tomarlo, el perro te impedirá salir de la sala y serás llevado ante la presencia de la gobernadora. Te lanzás a una conversación romántica con la chica y palabra va, palabra viene, ella tira el mapa por la ventana. Tu precioso documento acaba cayendo en un precipicio. Vas a necesitar una caña de pescar para tomarlo. Pero antes, visitá la cocina de la casa de la gobernadora y tomá el pescado que vas a encontrar ahí.

PESCADOR - En el muelle de Phatt Island se encuentra un pescador. Apostale que sos capaz de pescar un pez mayor. El pescador acepta.

PESCANDO EL MAPA - Vas con la caña de pescar al precipicio, creyendo que vas a conseguir pescar el mapa, y cuando casi lo conseguís... pasa un ave y te lo roba. Se posa en la copa de un árbol, obligándote a subir. Pero, no será fácil.

ARBOL - Vas a necesitar un trozo de palo para improvisar una escalera alrededor del árbol. Volvé a la casa de la gobernadora y vas a encontrar un remo sobre la cama de ella. Al usarlo como pértiga para escalar el árbol, vas a tener una sorpresa desagradable. Pero no todo está perdido. Vamos a dejarte que lo resuelvas solito.

PERRO - No te olvides de llevar al perro de la gobernadora (ese bicho tan molesto), con vos. Es que en el nido del árbol hay varios otros trozos de mapa, y el perro es el único capaz de olfatear el que te interesa. ¿Qué odisea,no?

CONTINUACION

Castle of Wolfenstein es solamente el primer episodio de una serie de aventuras del capitán Blazkowicz. Si te gustó la primera, está atento a los demás capítulos de la historia: Operación Eisenfaust, Die Fuher Die, A Dark Secret, Trail of the Madman y Confrontation. Todos pueden ser adquiridos por separado.

WHERE IN WORLD IS CARMEN SANDIEGO

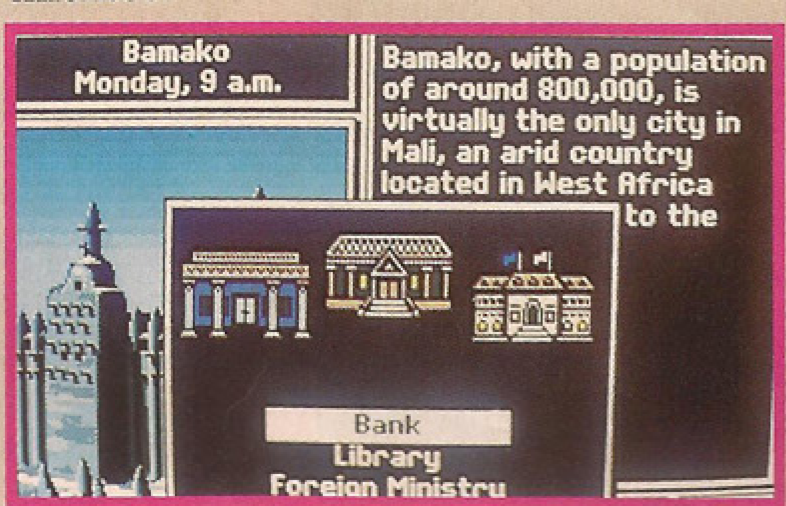
En este juego de razonamiento, vos hacés de detective. Tu misión es descubrir crímenes que ocurren en todas partes del mundo, practicados por una organización criminal internacional dirigida por la enigmática Carmen Sandiego.

Escena del crimen

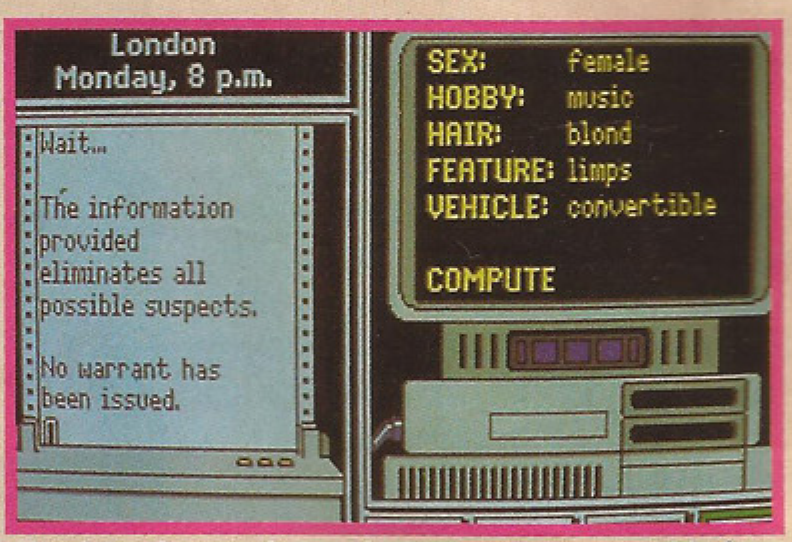
El jugador es informado sobre las circunstancias del crimen a través de un briefing. Enseguida, viaja hasta la escena del crimen y comienza las investigaciones con visitas a lugares y el interrogatorio de personas. Cada testimonio dará pistas sobre las características del criminal. Estas informaciones deben ser volcadas en una computadora.

Libro de sabiduría

Si de repente una de tus pistas fuera un vaso de la dinastía Ming, no necesitás desesperarte o asaltar la enciclopedia para descubrir la procedencia del objeto. Todas las respuestas necesarias están en un enorme libro de consulta que acompaña al juego, ¿OK? Esto significa que además de estimular el razonamiento, este juego aumenta también tus conocimientos.

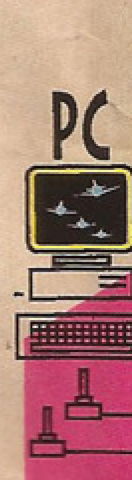


Al llegar a la escena del crimen, vas a investigar tres lugares: banco, biblioteca o Ministerio del Exterior.



Un detective moderno tiene que tener computadora. Volcá las pistas recogidas y dejá que te ayude a encontrar al sospechoso.





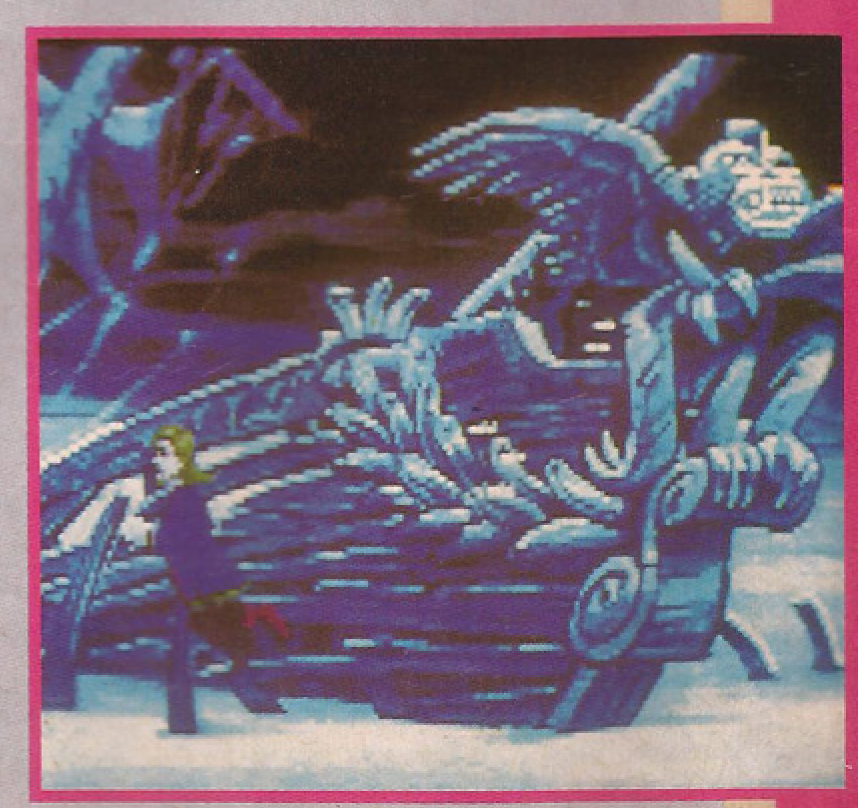
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

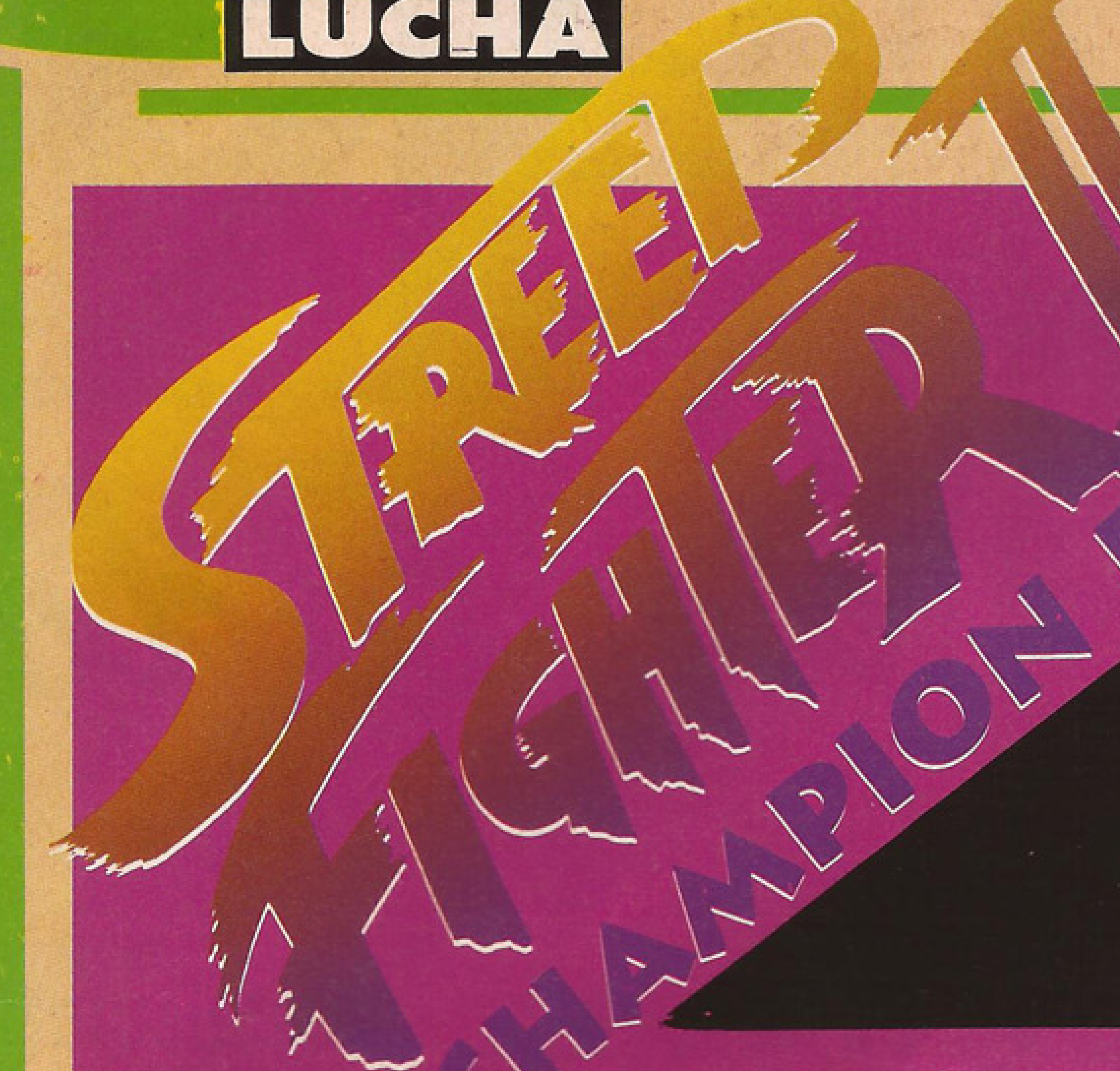
Continuando con nuestra serie de consejos sobre este juego, aquí tenés el camino para encontrar el segundo trozo del mapa, que está en el comercio de "novedades" de Boot Island. En el modo Hard, el trozo de mapa sólo puede ser comprado por la fortuna de... ¡6 mil piezas de ocho! La única cosa capaz de rendir esta cantidad de plata es la cabeza de mono que adorna la proa de un navío hundido, vaya a saber dónde. Entonces, prestá atención a lo que es necesario hacer:

1. Comprá el Ship Horn en el comercio de Boot Island.
2. Andá a Scabb Island, entrá en el bar y pedí la bebida azul y amarilla. El barman va a pedir tu documento de identidad, ya que la ley impide vender bebidas alcohólicas a menores de 21 años. Tomá el documento que ganaste en la biblioteca de Phatt Island y mostráselo. Mezclá las dos bebidas y guardalas.
3. Andá hacia Phatt Island, donde se está desarrollando un campeonato de escupidas. Llegando al lugar de la disputa, usá el Ship Horn. Con esto, el viejito loco que está allá en la playa va a disparar el cañón, pensando que la isla está siendo invadida. Por algunos instantes, los participantes del campeonato se distraen con el disparo. Es tiempo suficiente para que cambies las posiciones de las banderitas que marcan la distancia de las escupidas, colocándolas más atrás.
4. Enseguida, tomá el líquido verde que sacaste del bar (acordate de usar el tubo). Antes de dar la escupida, esperá que el viento sople a tu favor (basta mirar la cinta que la muchacha de la platea está usando para darse cuenta). Claro que, después de esta treta, vos vas a ser el vencedor del campeonato. Tu premio será una placa de metal con cierto valor.
5. Vendé la placa al tipo del negocio. Tomá el dinero y contratá los servicios de la capitana Kate Capsize, que podrá llevarte a alta mar. Para encontrar el navío hundido y la cabeza del mono, mirá el libro Great Disasters y éste te dará las coordenadas.
6. Llegando al lugar del navío, basta con una buena zambullida en el agua para encontrar enseguida la cabeza del mono. Sólo que es muy pesada para Guybrush. Usá el ancla para izarla. ¡Listo! Ya podés ir al comercio a cambiar este precioso objeto por el pedazo de mapa.









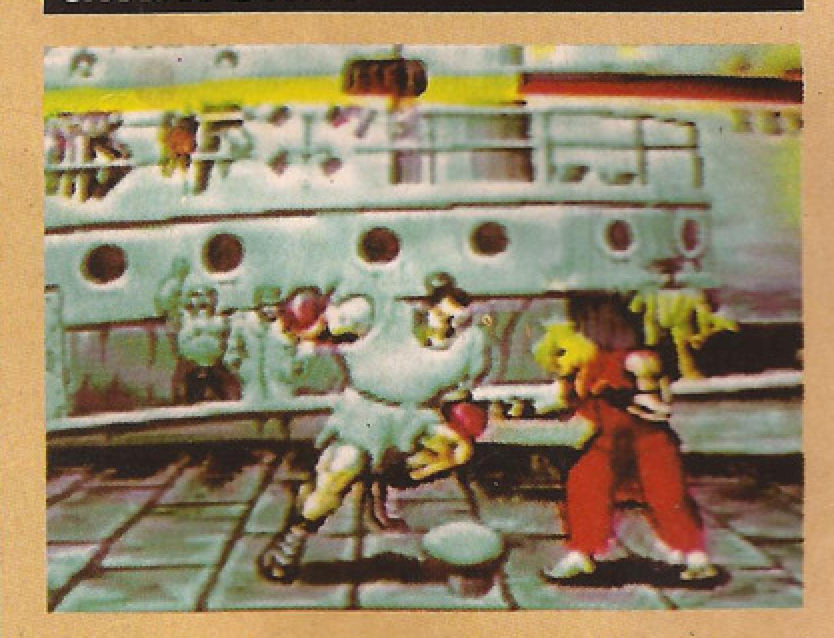
Llegó la hora de festejar, Street Fighter-maníacos. Capcom resolvió darse un baño en la competencia y lanzó Street Fighter 2 Champion Edition. El sueño de luchar con los jefes ya puede hacerse realidad. Estudiá aquí los mejores golpes de Vega, Sagat, Balrog y M. Bison.



BALROG STATES

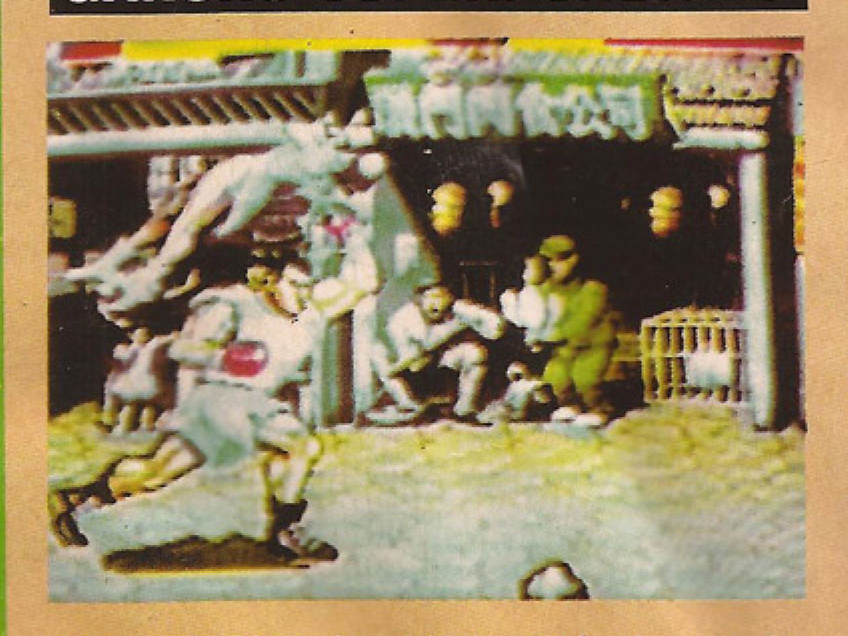
El es boxeador. Sus puñetazos son dignos de Mike Tyson. Como no patea, los botones de puntapiés sirven para dar puñetazos especiales.

GIRATORIA



Mantené apretados los tres botones de puñetazo al mismo tiempo durante dos segundos.

GANCHO-SUPERPUÑETAZO

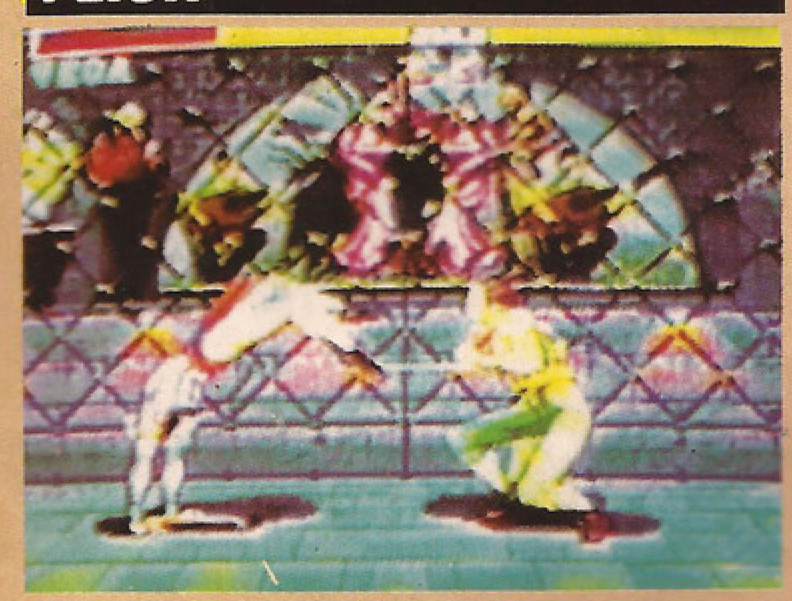


Colocá el Direccional hacia atrás durante dos segundos. Después andá hacia adelante y apretá el botón de puntapié fuerte, para dar un puñetazo arrasador, cambiá el puntapié por un puñetazo fuerte.

VEGA ESPANHA

Rápido como la luz, Vega hace recordar a Chun Li. También usá los ángulos de la pantalla para ganar impulso. Si Chun Li tuviera garras...

FLICK



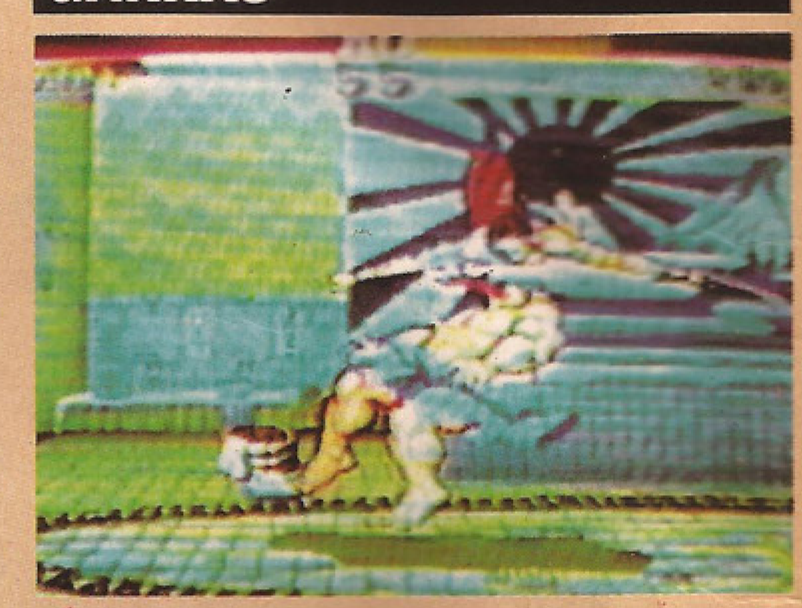
Ideal para huir de magias y golpes rápidos, el flick (mortal rápido) se hace dando dos toques hacia atrás del muñeco.

GOLPE EN EL AIRE



Son dos etapas. Primero quedate en el ángulo alto: Direccional hacia abajo por dos segundos, diagonal, para arriba y diagonal hacia donde vos querés ir. Con un puñetazo fuerte casi pegado en el adversario, hacés el golpe en el aire.

GARRAS



Para abrir las garras, hacé lo mismo, sólo que accioná el puñetazo a una distancia mediana.

SAGAT TAILÂNDIA

Maestro de boxeo tailandés, Sagat da uppercuts que siempre acaben en knockouts. Para mejorar un poco, su magia es también una fuerte arma. Otro golpe fatal es el rodillazo: ↗, ↙ y el botón de puntapié.

MAGIA

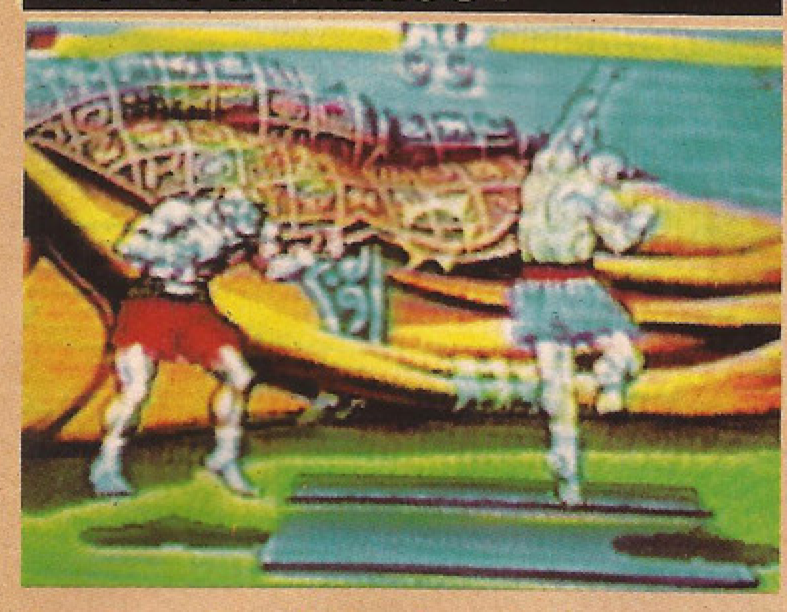


Cuando tu adversario esté a la derecha, colocá el direccional hacia abajo, la diagonal a la derecha y finalmente el botón de puñetazo para tirar magia alta Para lanzar magia baja, usá el botón de puntapié.

EN PROXIMAS EDICIONES, MAS GOLPES GENIALES DE STREET FIGHTER 2 - CHAMPION EDITION. ¡PREPARATE!

Todos los personajes cambiaron un poco en esta nueva versión de Street Fighter 2. Ken ahora tiene magia más poderosa, su giratoria es más rápida y el "dragon punch" va más lejos. Luchá con él para sacar el poder que está en sus manos. Pero mantené la calma. ¡Hay varias sorpresas para descubrir en éste que ya es el más clásico juego de lucha de todos los tiempos!

TIGER UPPERCUT



Con el enemigo a la derecha, colocá el Direccional hacia la derecha, diagonal derecha hacia abajo, hacia la derecha y apretá el botón de puñetazo. Puñetazo fuerte genera uppercut alto, ideal para la defensa. Puñetazos débiles y medianos dan uppercuts bajos y medianos, respectivamente.

STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION/Capcom

Lucha — 2 Jugadores





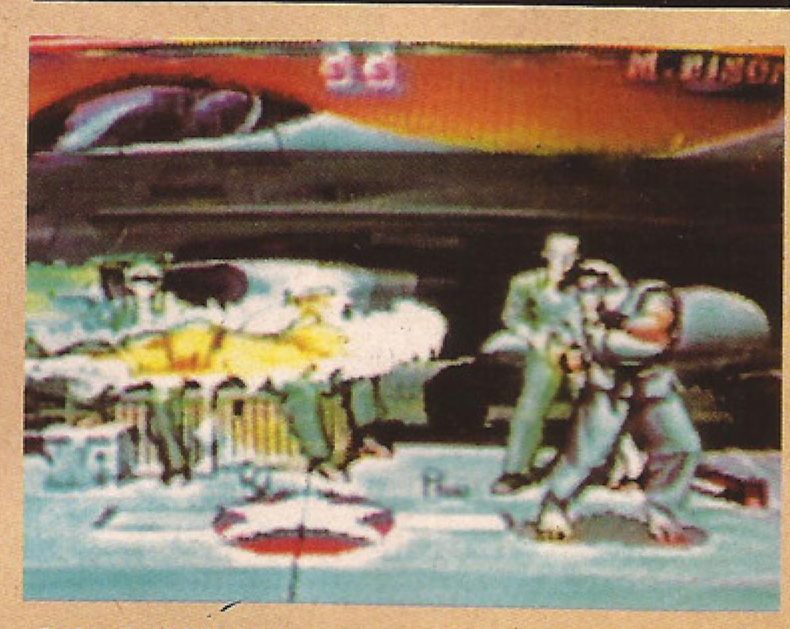


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

M. BISON TAILANDIA

¡El jefe final puede ser conducido por vos! Torpedo, tijera, pisada en la cabeza y otras locuras. ¡Estudiá a continuación cómo lucirte en los golpes!

TORPEDO - TIJERA



Colocá el Direccional para atrás por dos segundos, hacia adelante y da un puñetazo. Con el puñetazo fuerte correrás la pantalla entera. Con los puñetazos medianos y débiles M.Bison corre mitad de la pantalla o sólo un poco de ella. El mismo esquema vale para la tijera. Pero en lugar de usar el botón de puñetazo, da un puntapié.

PISADA EN LA CABEZA

BOFETADA



Direccional hacia abajo por dos segundos, hacia arriba con botón de puntapié. En la secuencia podés dar golpes en la cara del adversario: cuando está en el aire, colocá el Direccional en la dirección de tu blanco y apretá el botón de puñetazo fuerte.

HARD DRIVING PANORAMA

OK, ya no aguantás más Arcades de carreras. Es siempre la misma historia: un monitor, un asiento y mucha velocidad. Si pensás así, es porque nunca te aventuraste por el mundo de Hard Driving Panorama. ¡Es una locura!

Para comenzar, son tres monitores que ofrecen un ángulo de visión de 180 grados reales. O sea: podés ver todo lo que está a tus lados izquierdo y derecho. El asiento es ajustable y vos sentís la trepidación del volante. Cuanto más rápido, más trepidación. El sonido reproduce con fidelidad los derrapes y las maniobras de las 4 pistas alucinantes.

Cuatro supermáquinas

Podés elegir entre 4 autos: verde, azul, amarillo o rojo. Cada uno con peso y aerodinámica diferentes. Sólo el rojo (sportster) tiene cambio automático. Es el ideal para quien no sabe todavía conducir bien y se confunde con el embrague, cambio de marchas y otros detalles.

Todo es extremadamente real en Panorama (como se conoce el Arcade de Atari). Hay vuelcos, rodadas y otros choques. Sólo el motor no se rompe: podés pasar de la cuarta a la primera que el motor eche humo. Los grandes pilotos adorarían contar con esto...

Competición

Son cuatro pistas para que vos elijas: Stock Car, Super Stunt, Autocross y Original. La Super Stunt es la más recopante. Tiene loopings, rampas y varios trechos sinuosos. La mayor novedad de Panorama es poder competir contra otro jugador. Vos jugás solo y tu récord queda grabado en la memoria de la máquina. Después, el segundo jugador corre contra vos. ¿Rebueno, no? Pero esto sólo funciona si vos seleccionás 2 jugadores desde el comienzo de la partida.

Si el segundo jugador es más rápido que el primero, compite contra el campeón de la pista. Al ganar al campeón, además de colocar tu nombre al tope de la lista de récords, vos ganás un crédito. Y podés divertirte en cualquier pista, con cualquier auto.

Tres fichas!!!

Gastás tres fichas normales para divertirte en Panorama. Como el Arcade es difícil, vas a necesitar mucho dinero para volverte un campeón. Pero la emoción de volar bajo en pistas locas e imprevisibles vale el gasto.

Si te gustan las Arcades de carreras, andá volando a jugar Panorama. Si no te gustan mucho, comprá tres fichas y da una vueltita. Corrés el riesgo de engancharte. Pisá a fondo y lanzate en el Hard Driving Panorama. ¡Y sentí la emoción de manejar a 200 por hora!



Aquí no hay exceso de velocidad, solamente velocidad mínima. Si vas más lento de lo que indica la señal amarilla, no conseguís hacer las curvas, loopings, subir en las rampas...

HARD DRIVING PANORAMA / Atari

Carrera	1 o 2 Jugadores		
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Dejá el volante derecho al saltar desde rampas. Mantené la aceleración constante para no caer torcido o desequilibrado.

No olvides pisar el embrague al cambiar las marchas. Sacá bien el cambio y tené cuidado para no enganchar la marcha atrás o dejar la palanca en punto muerto.



En la prueba de Stock Cars, podés y tenés que dar la famosa "topada" a los autos que van adelante. Es solamente un choquecito discreto, pero que funciona perfectamente bien.

¿Qué tal un secreto para la largada? Meté la primera y sacá el pie del embrague. Andá girando la llave. Con cada giro avanzás algunos metros. ¿No está mal, eh? ¡Así podés largar adelante de todo el mundo!

ELEGI EL AUTO VERDE. ES EL MAS LIVIANO, PERO TAMBIEN EL MAS ESTABLE. TIENE CAMBIO MANUAL Y VUELA ALTO EN LAS RAMPAS.

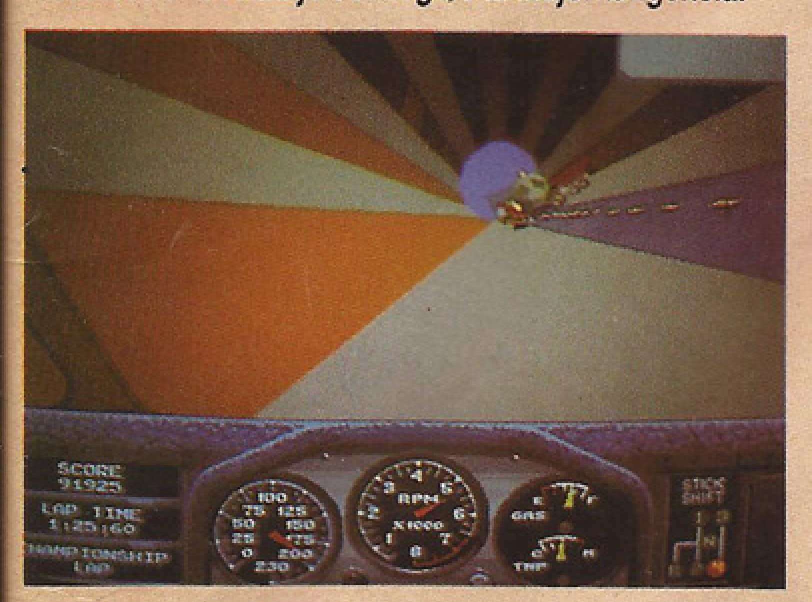


En la pista Super Stunt, cortá camino por el estacionamiento. Por ese atajo conseguís la mejor tangencia.

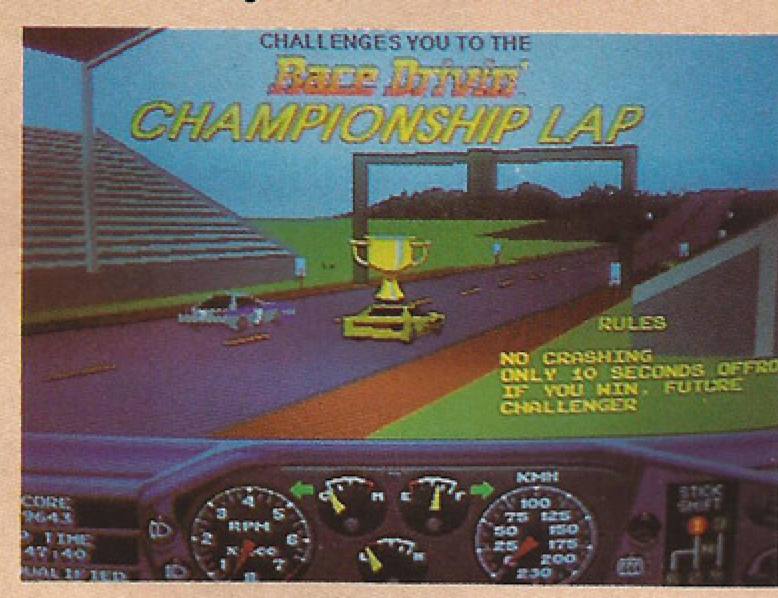


Esta es solamente una de las 4 pistas loquísimas. Su nombre: Original. Y es un buen nombre...





¡Mirá qué locura! Un túnel multicolor que podés escalar y hasta marchar por el techo. Cuidado con los autos que aparecen a un millón por hora.



Pisá a fondo y disputá esa reluciente copa con el que tenga el récord del circuito.

Esta visión maravillosa de la pista en 180 grados es la mejor imagen del Arcade.

ARCADES

TOP TEN ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

FAMILY

1º .... STREET FIGHTER II
2º .... SUPER MARIO III
3º .... BATTLETOADS
4º .... LOS PICAPIEDRAS
5º .... STAR WARS
6º .... THE SIMPSONS I
7º .... TORTUGAS NINJA III
8º .... THE SIMPSONS II
9º .... NINJA GAIDEN III
10º .... TINY TOONS

Concursá por

una consola *Bitgame* obsequio de Bit Argentina

LLAMANDO, DESDE EL 1 DE FEBRERO

951-6239

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de febrero, se sorteará una consola Bitgame. Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNER DE DICIEMBRE

Ezequiel Pereyra, de Cte. Nicanor Otamendi

ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 de enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrero, serán elegidos entre los que llamaron desde el 16 al 28 de diciembre.

AMETRALLADORA

- Puede reemplazar al joystick
-Tiene Start, Select
y Control de dirección en cruz
- Gatillo para disparar balas en forma automática o semiautomática
y el comando Hyper para lanzar bombas
- Mira para apuntar y efectos de sonido con parlante incorporado

PARA GANAR HAY QUE TENER LAS MEJORES ARMAS

PISTOLA LASER

Mira común - Rayos infrarrojos

BIT ARGENTINA

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080



TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO III
2º .... BATTLETOADS
3º .... TORTUGAS NINJA III
4º .... TOP GUN II
5º .... STAR WARS
6º .... LOS PICAPIEDRAS
7º .... LA SIRENITA
8º .... THE SIMPSONS I
9º .... THE SIMPSONS II
10º .... DRAGON'S LAIR

Concursá por

una consola Nintendo obsequio de Space Station

LLAMANDO, DESDE EL 1 DE FEBRERO

951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18 hs

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de febrero, se sorteará una consola Nintendo. Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNER DE DICIEMBRE

Gastón Tarruella, de Haedo

ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 de enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrero, serán elegidos entre los que llamaron desde el 16 al 28 de diciembre.


Casi perfectos,
los únicos que vencen al tiempo...
Los interminables de:
LC L-COM
¡LLEGO! ¡EL MEJOR JOYSTICK!
PARA SU FAMILY GAME
"A PALANCA"
LINEA "ATARI"
L-COM
L-COM

TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

MASTER

1º .... SONIC
2º .... GOLDEN AXE
3º .... PHANTASY STAR
4º .... G P MONACO I
5º .... DOUBLE DRAGON II
6º .... SPIDER MAN
7º .... SHADOW DANCER
8º .... RAMBO III
9º .... ASTERIX
10º .... G P MONACO II

Concursá por

una consola *Master System* obsequio de Gameland S.A.

LLAMANDO, DESDE EL 1 DE FEBRERO

951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18 hs

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de febrero, se sorteará una consola Master System. Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNER DE DICIEMBRE

Geronimo Javier Damico, de La Plata

ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 de enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrero, serán elegidos entre los que llamaron desde el 16 al 28 de diciembre.

EN ARGENTINA

LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y EL MAS AMPLIO STOCK EN CARTUCHOS

SEGA MEGADRIVE



Pal-N

FAMILY GAME



Pal-N

GOOD BOY



Pal-N

PISTOLA LASER



MICRO GENIUS



Pal-N - IQ 701K
Con Pistola Laser - Adaptador de 60/72 pines y Auriculares

MICRO GENIUS



Pal-N - IQ 501A

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

Belgrano 1715 (1093) Capital - Tel. 476-0053
Sucursal Capital: Libertad 348 - Tel. 35-3549
Sucursal Mar del Plata: Av. San Martín 2122

TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

PC

1º .... PRINCE OF PERSIA
2º .... MONKEY ISLAND
3º .... INDIANA JONES IV
4º .... INDIANA JONES III
5º .... MANIAC MANSION
6º .... PREHISTORIK
7º .... DRAGON'S LAIR
8º .... LARRY V
9º ... CASTLE OF WOLFENSTEIN
10º .... WING COMMANDER II

Concursá por

20 juegos para PC
obsequio de Enano Computación

LLAMANDO, DESDE EL 1 DE FEBRERO

951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18 hs

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de febrero, se sortearán 20 juegos para PC (1 para cada uno de los veinte ganadores). Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNERS DE DICIEMBRE

Emanuel Chimirri - Capital
Damián Perón - Rojas
Romina Levin - Beccar
Juan Manuel Pérez – Capital
Javier Maldonado - Capital
Mauro A. Alvarado - Berazategui
Fernando Morera - Capital
Celia Lurie de Grimberg - Capital
Martín Sarsale – Capital
Andrés Antal - Capital
Gerardo Peralta - Capital
Sergio Damián Natalini- Morón
Gonzalo Agustín Pérez - Capital
Esteban L. Pérez Torres - Capital
Fernando Damián Pastore - Capital
Cristian Rojas - Capital
Santiago Armada - Florencio Varela
Héctor Rojas - Quilmes
Leonardo Ramos - Capital
Luis Dalves - Palomar

ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 de enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrero, serán elegidos entre los que llamaron desde el 16 al 28 de diciembre.

market place

market place

market place

market place

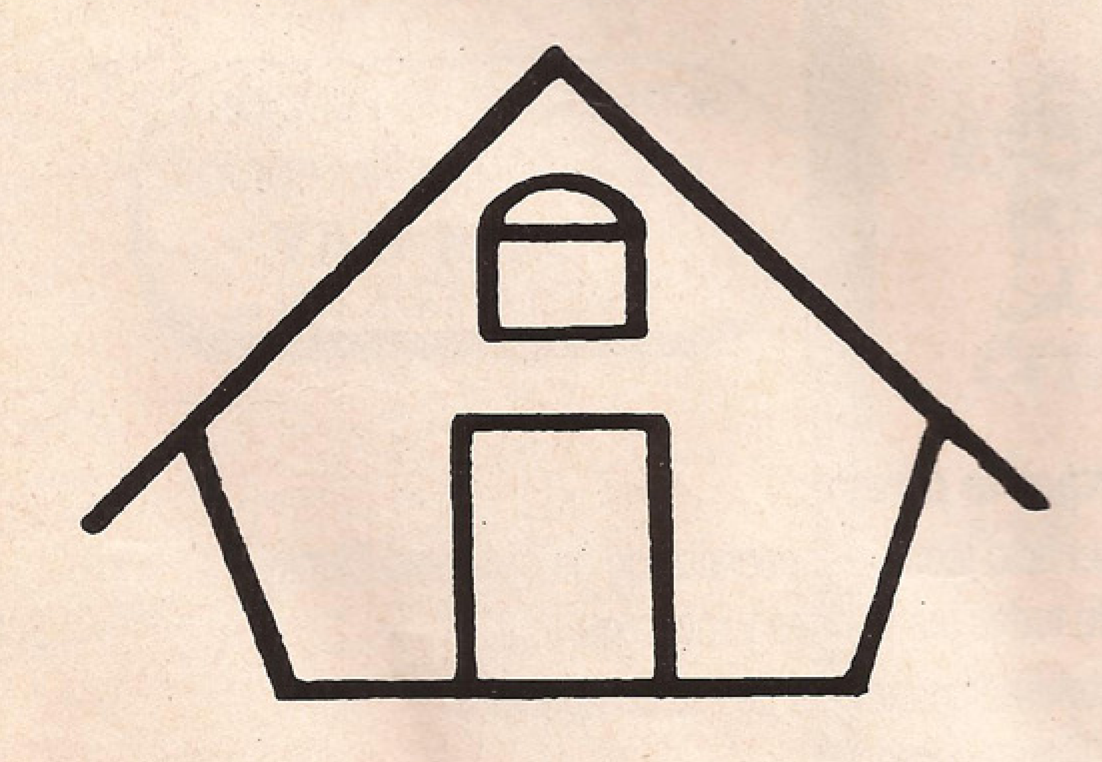
Video Club



VENTAS POR MAYOR y menor

FAMILY GAME NTD y la más amplia línea de cartuchos

Av. Lynch 3481
Lanús Este
Tel:203-3085



CLUB DE VIDEO
LA CASITA

ALQUILER Y VENTA

NINTENDO
FAMILY
SEGA MEGA DRIVE

ACTION SET
SUPER GAME
SEGA GENESIS

Ultimas novedades en cartuchos - Accesorios - Adaptadores - Joystick para consolas y PC

FRANCISCO BILBAO 2700 - CAPITAL

VIDEO JUEGOS

Todas las máquinas

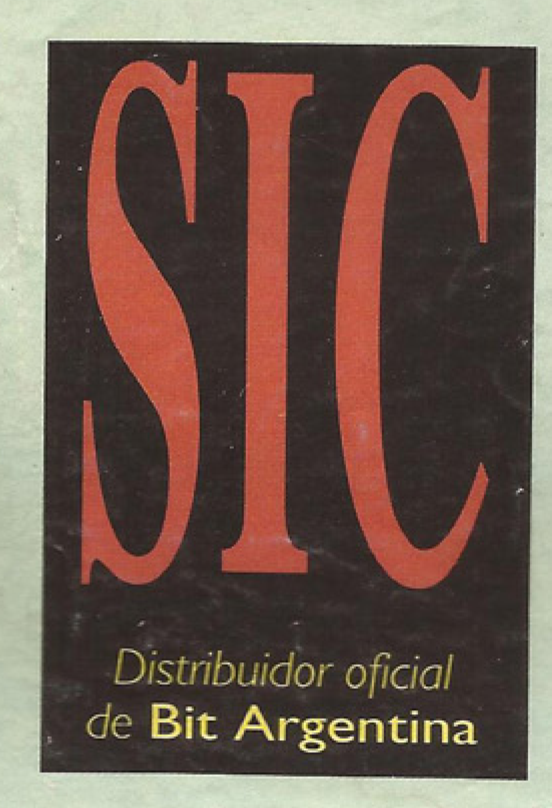


Service Especializado

Este
FAMILY GAME
es distribuído y garantizado por
El Campo S.A.

Mar del Plata

Av. Luro 2976
Local N°8 y
2° Piso Of. "A"
Tel/Fax: (023) 28343
Tel/Fax: (023) 93856



Rosario

San Nicolás 1111
Tel/Fax: (041) 307894



UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS
YON LUKAS Productions
FAMILY VIDEO GAME SYSTEM
BITGAME
JOYSTICK 1
Micro Genius
Video Racer
GAME GENIE
16-BIT
BITGAME - SUPER BITGAME - GAME GEAR - MEGADRIVE - VIDEO RACER
ACCESORIOS DE TODOS LOS MODELOS
600 TITULOS EN CARTRIDGES
Importa, Distribuye y Garantiza
BIT
ARGENTINA
SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080